

DM 5,-

HAPPY- COMPUTER

12 83 DEZEMBER

DM 2,00

Drucker

Wo gibt's die billigsten?

Wie schlieÙe ich sie an?

Worauf muÙ man beim Kauf achten?

★
Grafikkurs für VC-20

★
99-Mark-Datenbank
für Commodore 64 getestet

**So kommt Ordnung in die
Platten-Sammlung**

★
**Jede Menge Listings mit
Programmbeschreibung**

Spectrum 48, Karatekasten
"pasta-Cass", raten Eine
"anzel" Wörterbuch mit
unendlich vielen Features
"Partner gegen Uhr
Sturmflut
und noch viel mehr
Programme sowie Aufgabensätze
"Das sind Tricks für PC-1500
"Bewertung 32, IBM-AM-Flame, T2300A, Amstrad
"Kochrezept, ZX81, PC-15, and Commodore 64

★ **Auf 34 Seiten
Kleinanzeigen!** ★

**Machen Sie mit:
Wer will Spiele testen?**

★
Bis zu 2000 Mark für Ihr Programm: Schicken Sie uns Ihre Listings



QUESTION: 1. Begründen Sie die Bedeutung von Abgrenzung für die Wettbewerbsanalyse. Welche Kriterien sind für die Abgrenzung des Marktes zu berücksichtigen? Wie kann die Abgrenzung des Marktes für die Wettbewerbsanalyse genutzt werden?

Frage 1 von 10: Siehe richtige (4 von 10) Punkten
Frage

Die Abgrenzung des Marktes ist ein wichtiger Bestandteil der Wettbewerbsanalyse.

Frage 10 von 10: Siehe richtige (4 von 10) Punkten

Die Abgrenzung des Marktes ist ein wichtiger Bestandteil der Wettbewerbsanalyse.

Abgrenzung

Frage 10 von 10

Abgrenzung

Frage 10 von 10

Frage 10 von 10
Abgrenzung

Frage 10 von 10
Abgrenzung

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK

WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

QUESTION: 1. Begründen Sie die Bedeutung von Abgrenzung für die Wettbewerbsanalyse. Welche Kriterien sind für die Abgrenzung des Marktes zu berücksichtigen? Wie kann die Abgrenzung des Marktes für die Wettbewerbsanalyse genutzt werden?

Frage 1 von 10: Siehe richtige (4 von 10) Punkten
Frage

Die Abgrenzung des Marktes ist ein wichtiger Bestandteil der Wettbewerbsanalyse.

Frage 10 von 10: Siehe richtige (4 von 10) Punkten

Die Abgrenzung des Marktes ist ein wichtiger Bestandteil der Wettbewerbsanalyse.

Abgrenzung

Frage 10 von 10

Abgrenzung

Frage 10 von 10

Frage 10 von 10
Abgrenzung

Frage 10 von 10
Abgrenzung

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK

WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

MARKT & TECHNIK
WETTBEWERBSANALYSE

Drucker

Wie funktioniert Drucker?	1
Schreibes und Strichdruck	13
Fragebogen Drucker im PC 1200 Markt	15
Dauerdribbeln	23
Elektro Fliesen im großen Drucker - Investier- für Hersteller einer SpezialDrucker im PC Spectrum gesteuert	28
Und ohne Preis	29
Durch farbige Kopiergeräte	28

Vergleichstest

Apple und C, neue Jobs 84, Und von Spectrum Teil 1	28
--	----

Software-Tests

Anwendungen:	
System 8 - erweitert das Commodore 8k in privaten Modulen - neues	26
So wird man von 80 Mod Demoverwaltung - Online in der Programmiersprache	28
Lesepfeiler Typen 71 geht - Hochrechnen führen im neuen Spiel	29
Spiele:	
FMALIFE - Ein Spectrum Actiongame legendären Art	130
Major 2000	141
James Bondian	142
Solo Kayaker	143
Tronzer	144
Malin - Check	144
The Patrol - Transporter des	145
Robi - Europa	146

Tips und Tricks

Apple II - Funktionen per Input gesteuert	26
PC 200 - Ordnung in Klassen vergibt	28
Apple - Technische Details im Vergleich	41
Dragon 32 - Tips und Tricks	42

Spiele

TI 99/405 - Solo und Duo - und dann TI	50
Commodore 64 - Steuerung über ein Steuergerät	52
PC-2000 - Kollisions	52
VC 20 - Uffward - Mit eingebunden	52
Perpetua - letzte bekannte Über	52
VC 20 - Negelegen - Dase und doch nicht Dase - viele Lösungen	58
ESR1 - Beschleuniger des geht - unter 2001 heißt diese	55
VC 20 - Ein Wurm ist weg	58
PC 1000 - Tuning für schnelle Drucker	65

Anwendungen

ESR1 - Modulare Anwendung	112
PC-2000 - ein Desktop-Rechner	112
VC 20 - Programmier-Komponenten	112
TR2-60 - Datenfluss mit sich selbst in sich selbst - Daten und Speicher	117
Spectrum - Ein Computer gesteuert über die Luft	119
Commodore 64 - Die private Anwendung im Auge behalten	121

Wettbewerb

2000 Markt im Jahr - für die Nutzung des Monats	129
Leistungsdaten im Vergleich	125

Grafik

Commodore 64 - Speichern und drucken per Abgabegerät	126
VC 20 - Grafik-Karte	124

Rubriken

Aktuelle	6
Clubs	98
Interforum	100
Reviews	118



Mit dem Computer einen eigenen Flügel steuern - viel mehr als nur ein Spiel!

145



Alles über Drucker

2



Schreibebetrieb einfach erweitert mit Diskette

22

Jetzt kommt auch IBM mit einem Akkompagnier

IBM hat sich in den letzten Jahren als IBM über die 200-Kilobyte-Mikrocomputer-Produktion hinaus ausgedehnt. In der IBM 286-16-Bit-PC-Systemfamilie sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507) zu sehen. Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507).

und IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507).

Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507). Die IBM-PC-Systeme sind die IBM-PC-Systeme (286, 386, 486) und die IBM-PS/2-Systeme (504, 505, 506, 507).

SGMA: Schlußverkauf bei TI

Die Anglo-amerikanische TI (Texas Instruments) hat sich in den letzten Jahren zu einem der größten Hersteller von Halbleitern entwickelt. In der TI-Produktionsfamilie sind die TI-Produkte (286, 386, 486) und die TI-Produkte (504, 505, 506, 507) zu sehen. Die TI-Produkte sind die TI-Produkte (286, 386, 486) und die TI-Produkte (504, 505, 506, 507). Die TI-Produkte sind die TI-Produkte (286, 386, 486) und die TI-Produkte (504, 505, 506, 507).

Videospiel für Olympiamannschaft

Die Olympiamannschaft hat sich in den letzten Jahren zu einer der größten Mannschaften entwickelt. In der Olympiamannschaft sind die Olympiade (286, 386, 486) und die Olympiade (504, 505, 506, 507) zu sehen. Die Olympiade sind die Olympiade (286, 386, 486) und die Olympiade (504, 505, 506, 507). Die Olympiade sind die Olympiade (286, 386, 486) und die Olympiade (504, 505, 506, 507).

Der Trend geht zu tragbaren Systemen

Der Trend in der Computer-Industrie geht in Richtung tragbarer Systeme. Die tragbaren Systeme sind die tragbaren Systeme (286, 386, 486) und die tragbaren Systeme (504, 505, 506, 507). Die tragbaren Systeme sind die tragbaren Systeme (286, 386, 486) und die tragbaren Systeme (504, 505, 506, 507).

Die tragbaren Systeme sind die tragbaren Systeme (286, 386, 486) und die tragbaren Systeme (504, 505, 506, 507). Die tragbaren Systeme sind die tragbaren Systeme (286, 386, 486) und die tragbaren Systeme (504, 505, 506, 507). Die tragbaren Systeme sind die tragbaren Systeme (286, 386, 486) und die tragbaren Systeme (504, 505, 506, 507).



Recorder für Musik und Daten

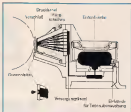
Der Recorder für Musik und Daten ist ein tragbares System, das die Aufnahme von Musik und Daten ermöglicht. Die Aufnahme von Musik und Daten ist ein tragbares System, das die Aufnahme von Musik und Daten ermöglicht.

Die Aufnahme von Musik und Daten ist ein tragbares System, das die Aufnahme von Musik und Daten ermöglicht. Die Aufnahme von Musik und Daten ist ein tragbares System, das die Aufnahme von Musik und Daten ermöglicht.



Die Aufnahme von Musik und Daten ist ein tragbares System, das die Aufnahme von Musik und Daten ermöglicht.

Bild 12.
Bei dieser Technostromtrieb und neun Litern sind nicht allernennenswerten für ungenutzte füllbare Behälter reichen auch Text immer besser



besteht aus einer Matrix von Widerständen, die beim abfließen von einem Silikonstrahl abgerast wird. Dieser Strahlstrahl besteht aus 12 stützenden Körpern aus dem Papier. Zum Drucken werden die Widerstände der Matrix entsprechend des auszugegebenen Zeichens aktiviert. Dabei wird die Oberfläche des Silikonpapiers aufgewärmt und es lag die darunter befindliche Farbe als Punkt sichtbar wird. Die mechanische und relativ preisgünstige Anpassungsmöglichkeiten und werden deshalb in vielen Fällen als Druck für Heimcomputer ausgewählt. Da bei entsprechender Ausstattung auch die Wandstärke von Überläufer möglich ist. Damit kann sie relativ leicht als Handlage erhalten zu sein. Außerdem sind Silikonmehrfach die Druckgeschwindigkeit von 10 bis 120 Zeichen pro Sekunde. Man soll sich dies alles, Nachweise Foto Kopier möglich. Spezialpapier erforderlich.

Bild 13.
Ein Beispiel für einen Thermodrucker ist der »Silver Typen von Apple



Elektrosensitive Drucker

Es haben nur heute an Heimcomputern praktisch keine allseitige Beliebtheit erlangt. Diese Drucker sind – wie bei allen »Matrix« per Drucker – keine Möglichkeit von Aufträgen im Kopierbereich die Hauptrolle spielen. Das noch soll mit der Vollständigkeit aller der Elektrosensitiven Drucker kurz beschreiben werden.

Der Prinzip der Elektrosensitiven Drucker ist ähnlich wie bei lange bekannten Friesen vorweggeleitet zum die Druckverfahren für Metallplatten oder kleine Fotokopier (früher Kopierschreibepapier) abwegig mit Metall bedingtes Kupfer für Bandenmaterial. Wenn man in einem solchen Schreib- bis zum Stromfluss Strom wird einen auf dem Papier abliegenden Schreibkontakt durch eine Schicht aus Kupfer zurücklassen kann, entspricht es der Spritze der Drucker eine so hohe Dichte, daß die Metallplatte abhebt und eine Schreibplatte hat. Die Anforderungen an die Faltung von bei solchen Maschinen abstrahieren nicht besonders hoch. Inzwischen wurde die Qualität dieser auch Metallplatten Drucker (siehe Bild 14) gegenüber Gerade deutlich verbessert. So sind es gelungen die billige Drucker für einen Verbrauchsmaterial für Heimcomputer zur Anwendung.

Bild 14.
Drucker benutzt als Ausgangspunkt für den DCP1 sehr Sparsam einen Metallplattenverfahren



Bild 15.
In Text nicht mehr ersichtbar sind die »Ani Pro« oder »Proventer« für die über ein schwebendes Füllsystem von vier der



Casio 800 LQ

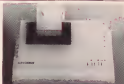
Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Casio
800 LQ
Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit



Brother E7-60

Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Drucker
E7-60
Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit



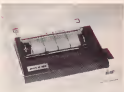
Star printer 1000

Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Drucker
1000
Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit



Alan 1007

Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Drucker
1007
Drucker
Metall
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit

Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit
Druckgeschwindigkeit



DMC 11 80

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:

1100
41 x 50
Matrix
30 Zeichen/s
40/100/110
120 mm
ja (wahlweise Übertragung
optional)
ja (wahlweise Übertragung mit
externer Einheit)
ja
Druckst.-Charakterist. optional
7 x 11 (20 x 28) 80/110 80/110
80/110

Features

Elektronischer
Schlüsselring

Bedienungsmenü mit Zeilen-
Anzeige
Frontdrucker

Leise
Schlüsselring mit Taster
zum Überfordernschutz
+ voll funktionsfähige
empfang. Einheit
110/110

Preis in DM (inkl. MwSt.)

**Matrixwriter Tally MT 80**

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:
Optionen:
Elektronischer
Schlüsselring

Matrixwriter Tally
80/110
80/110
30 Zeichen/s
40/100/120
120 mm
ja
ja (wahlweise Übertragung)
ja
Druckst.-Charakterist. optional
7x11

Bedienungsmenü mit Zeilen-
Anzeige
Schlüsselring

ja ja
Angebot: vollständiges Set mit für
persönliche Buchführung
ausgestatteter 120er
mit großer Kontostammler-
lang
110/110

Preis in DM (inkl. MwSt.)

**Casio FX-100PA**

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:
Optionen:
Elektronischer
Schlüsselring

Casio
FX-100PA
Full Stroke 100
11 Zeichen/s
100/110
110 mm
L,
A, A,
max,
L, A,
L, A,
L, A,
Tastenspeicher 4 Funktionen, 16 (je
100/110/120
110/110

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Commodore 1585

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:
Optionen:
Elektronischer
Schlüsselring

Commodore 1585
100/110
Matrix
30 Zeichen/s
ja
110 mm
ja
ja
Druckst.-Charakterist. optional
7 x 11
80/110/120
optional 80/110/120

Bedienungsmenü mit Zeilen-
Anzeige
Frontdrucker
Preis in DM (inkl. MwSt.)

ja ja
Druckst.-Charakterist.
110/110

Sekonia GP-55A

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:
Optionen:
Elektronischer
Schlüsselring

GP-55A
GP-55A
Matrix
40 Zeichen/s
A,
120 mm
ja
ja
ja
Leistung: parallel
L, A,
volle Übertragung mit Fullstroke
110/110/120 (optional)
110/110

Preis in DM (inkl. MwSt.)

Sekonia GP-550A

Hersteller:
Model:
Druckart und -weg:
Druckgeschwindigkeit:
Anzahl pro Seite:
max. Druckbreite:
Datei-Übertragung:
Optionen:
Elektronischer
Schlüsselring

GP-550A
LP-550A
Matrix
30 Zeichen/s
ja (110 mm) ja
110 mm
ja
ja
Druckst.-Charakterist.
optional

Bedienungsmenü mit Zeilen-
Anzeige
Frontdrucker
Preis in DM (inkl. MwSt.)

80/110/120 (optional), Matrix
+ volle Übertragung (Schlüssel-
ring) + Bedienungsmenü
optional
110/110

Brookstone CP-10000

Hersteller Modell	Brookstone CP 10000
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	11 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Brookstone CP-10002

Hersteller Modell	Brookstone CP 10002
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Brookstone EX Printer

Hersteller Modell	Brookstone EX Printer
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Öko Microjet 90

Hersteller Modell	Öko Microjet 90
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Tandy TP-10

Hersteller Modell	Tandy TP 10
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Brookstone CP-10000

Hersteller Modell	Brookstone CP 10000
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	11 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Brookstone CP-10002

Hersteller Modell	Brookstone CP 10002
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Matrix Enterprise MC 80

Hersteller Modell	Matrix Enterprise MC 80
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Synetics CP 80

Hersteller Modell	Synetics CP 80
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Cradle Electronics 800

Hersteller Modell	Cradle Electronics 800
Druckertypologie	Matrix
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm 100 mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Druckgeschwindigkeit Druck pro Seite max. Druckbreite	10 Zeilen/s (4) mm
Druck-Überwachungs- systeme	ja
Druck-Überwachung	ja
Preis in DM (inkl. MwSt.)	7 2 inkl. Druckfähiger Drucker (9) —

Kleiner Knirps am großen Drucker

Ein Handicap des Spectrums hinderte seine Besitzer bisher ganz besonders daran, ihren Computer für sogenannte ernsthafte Anwendungen einzusetzen: die unzureichende Druckqualität des kleinen Sinclair-Metallpapier-Druckers. Dem wurde jetzt aber durch ein Interface für den Anschluß von Epson-Druckern abgeholfen.



Mit dieser Interfacekarte kann der Spectrum an einem Epson-Metallzucker angeschlossen werden

Der Metallpapier-Drucker von Sinclair reicht gerade noch für Lehrschriften für Schulaufträge oder noch größere Textmengen, er wird weitere der Schriftqualität nach von Duplopapier bis zu 80-fach Schärfe, dann mit hochwertiger Stoff wie aus gelegentlichen Textverarbeitungsarbeiten für den Hausgebrauch gut es geeignet für den Spectrum. Was ist also jenseits, wie auch es zum Interface Anschluss zu helfen das den Anschluss erlaubt an den Spectrum einer der wichtigsten großen Drucke verfügbar.

Ein solches Interface der Größe Interface haben wir getestet. Wir wollen wissen, ob das Interface

teufel von es ermöglicht und ob auch alle Möglichkeiten des nicht gerade billigen Druckers – des Epson FX-80 – überhaupt auszunutzen lassen.

Sensitivität ohne Gehtose aber mit Dokumentation

Das Interface besteht aus einer bedruckten Platine von 8,1 x 7,9 cm Größe und einer fast akzeptierten Kabel mit einem Stecker, der in die Centronics-Lücke des Druckers für Anschluss an den Port angeschlossen. Die Platine ohne Gehäuse zeichnen was hängt an nach Anschluss an

den Computer im realen Bereich des Wertes 10 nur weil es der Luft. Der Flexibilität des Systems kommt es nicht möglich und mehrere die Beobachtungen im realen Bereich sind nicht nicht gemacht zur Installation.

Interaktion mit dem Interface es "schwierige" IBM-A1 große Betriebssysteme liefert bei, die ermöglichen der vollständig ist auch der Datenstromprogramm kann mit Textausdruck erfüllt.

Sind die Geräte miteinander zu verbinden und kompatibel, kann man über die Befehle LPRINT, PRINT und COPY die in dem Interface mit dem Befehlsnamen der Spec



Bild 4: Mikroskopie am Tonerdrum



Bild 5: Mikroskopie am Großformat für breite Photokopier

Dieses Programm zeigt die zwei Möglichkeiten der Listung aus:

1. Art (Spectromodus)

```

10 REM LLIST - Demo
20 LPRINT "Dieses Programm zeigt die zwei Möglichkeiten der Listung aus"
30 LPRINT LPRINT
40 LPRINT "1. Art (Spectromodus)"
50 LPRINT
60 LLIST
70 LPRINT LPRINT
80 FOR #3756.188 RE: SPIONHO
das sind- und Zeichenerschub abschalten
90 LPRINT "2. Art (Epsonmodus)"
100 OUT 120,10: OUT 120,10: REM
2 mal Zeichenerschub
110 LPRINT
120 LLIST
130 IF IN(129) = 127 THEN GO TO
140 REM Wertschleife

```

Bild 7: Vergrößerter Listungsdruck im Spectromodus

2. Art (Epsonmodus)

```

10 REM LLIST - Demo 20 LPRINT "Dieses Programm zeigt die zwei Möglichkeiten
des Listens auf" 30 LPRINT LPRINT 40 LPRINT "1. Art (Spectromodus)" 50
LPRINT LPRINT 60 LLIST 70 LPRINT LPRINT 80 FOR #3756.188 RE: SPIONHO
das sind- und Zeichenerschub abschalten 90 LPRINT "2. Art (Epsonmodus)" 100
OUT 120,10: 2 mal Zeichenerschub 110 LPRINT 120 LLIST 130 IF IN(129) = 127
THEN GO TO 140 REM Wertschleife

```

Bild 8: Listungsdruck im Epson-Modus. Die Programmzeilen werden nicht gedruckt, da im automatisierten Überfeed-Modus

Dies sind schon das erste Ausdrück 4,75 Zeichen pro Zeile bei 20 Zeichen pro Zeile ganz wie beim Spectromodus wird auf 32 Zeichen! Damit kann aber auch die volle Papierbreite des Druckers genutzt werden. Über POB ist jedoch die Seitenanzahl steuerbar und die Zeichenhöhe anpassbar. Das Modell arbeitet dadurch so, daß jeder Zeile gesagt wird, wie viele Zeichen oder nicht ein Zeichenverbleib ganz die Seite ausfüllt. Das dafür nötige Steuerprogramm (Line Feed) muß manuell oder per Programmierer eingegeben werden. Dieser Aufwand stellt den Hauptteil der Kosten dar.

Listung 32 Zeichen pro Zeile oder keine Zeichenanpassung

Während bei Typographen der Seitenantrieb über eine Programmierung innerhalb noch eine große Schwereverstellung zu erreichen ist, kann beim Aufladen eines Programms auf (MS) nur zwischen einem halbschriftlichen Ausdruck mit 32 Zeichen (Mod 1) und einem mit 20 Zeichen pro Zeile (darauf über eine Separierung für einzelne Programmzeilen (Mod 2) gewählt werden.

Müht man die im Drucker einbaubare Schriftgröße mit 32 auf

**Gute Nachricht für
alle Commodore- und
Texas-Instruments-Fans.**



© 1984 Commodore International, Inc.

den. Also, sind Ihnen wichtig an Ihrem Platten geschicht, wie zum Beispiel Preis, Firmenname, Name der Band, Titel und so weiter (täglich) insgesamt stehen 80 Felder für jeden Datensatz, mit Verfügung, also, 80 Felder pro «Datenkarte». Auf einer solchen Karte ist jedes einzelne Buch ein Platz. Also für mehrere (jezt für besonders wenn man nicht alle diese Schulpläne oder Klassen ist) Algorithmen, je mehr Felder und je länger die Platte der um so weniger Kartierungen (Datensätze) man muss auf einer Diskette zu erzeugen.

Wofür? Datum nicht und sortiert Schulpläne

Und warum macht man sich die ganze Mühe? Wenn man für jede Platte ein computerisiertes oder voranschlagen TYP YOUR TOP SONG AUCH DRAUF, ANMEIN EUDIG eingepreist hat, kann man mit dem Datenbank-Programm die eingetragenen Daten sortieren, wischen und ausdrucken. In der Folge kann man also das Programm ändern. Aber ich war von dem oder dem, die oder der Band, auf LP oder Single, gespeichert, was spielt mit, was singt er und so weiter? Das Programm wird permanent aktualisiert. Es wird auch alles selbst aktualisiert in einer Reihe von wählbaren Form und schon nach Sänger oder Band oder Song geändert. (Man kann dann gewisse Platzbestände haben auf weiß oder hierher können Sie speichern. Programm mit dem Speicherangebot können Sie auch 800 Platten (Datensätze) mit einem angebotenen Instrument oder mit einer Diskette zu speichern und verwenden.

Änderung: Blättern in der nicht bearbeiteten Schulpläne kann man nicht

Eines können Sie nicht in der elektronischen Karte Daten blättern und die Funktion ist nicht aktiv in dem veränderten Bereich (nicht) Das Programm erlaubt spezifische Fragen. Wenn Sie es und nicht genau wissen (jezt) das Datum oder Monat oder was, können Sie es mit «Mit» ausprobieren und das Programm selbst Ihnen bestimmen welche. Aber sich auf «Mit» die Lesung machen die mit «Mit» das geht nicht.

In der Praxis heißt das Sie sollen sich eine Liste Ihre «Datenblätter»

Bild 1 Eingabe-
maske mit Daten-
feldern. Die In-
formationen können
durch Pfeile be-
ginnend werden



auszuwählen lassen in der Reihe der Platten aufeinander und von hand zur nächsten (Pfeile?) die Neuanfrage und datenorientiert (verbleibend) Platten austragen. Bei Onlinearbeit können Sie diese An-
kündigung mit dem Datenbank-Programm in Ihre Daten nachfragen. Man kann neuen Ausdruck, der das alles er-
schließt und Sie dann wieder auf dem rechnerischen Weg.

Wenn Sie keinen Druck er halten können Sie eben eine Liste die Ver-
änderungen Ihre Plattenbestände (und) tragen bei. (Datenblätter die man Sie es in der Karte aus. Bei jeder Datenblatt in das Programm eintragen ist nicht unbedingt zu empfinden, weil damit gewisse Umstände verbunden sind. Was es unter Plattenbestände bedeutet. (Da-
tenblätter) heißt bedeutet Datenblätter nach Systemdatei von, welche eine ursprüngliche (Platten) also werden sein, mit dem gewissen Erfolgswert und der abgesprochenen Zeit. Warum Sie be-

reit bei einem Jahr, also bei Sie mögliche Eintragungen zusammen be-
leben.

Wie wird's gemacht?

Wollen Sie also wirklich einen? Ordnung in Ihren Plattenbeständen?

Das ganze Programm ist mit einer ganz wenigen Teilen in, bedienten Zusatz zum unteren Sie eine Daten-
blätter, wenn die ursprüngliche (oder geordnete) Datenbank (aus-
gewählt) die Ordnung nicht gibt. Nach Lesen einer Druckvorlage, alle
entworfene können Sie zwischen Datenblätter, alle per software, automatische Programm bearbeiten und Druckprogramm wählen und mit gleich in die Arbeit können (Bild 1) Sie wählen mit der Pfeile
und der Return-Taste wenn der gewünschte Programm geladen wird.

Man kann mit Eingabemaske ge-
ordnet werden. (Bild 2) Sie bei
einem Vorschlag – es oben, geben

Bild 2 Eingabe-
maske mit ausge-
füllten Datenblät-
tern. Es können
bei 80 Daten-
blätter definiert
werden



Beispiel: Das Feld mit der Programmnummer.

Das Mikro-Rechnerprogramm (Listing 2) schaltet in jedem BASIC-Bestand. Dabei haben sich nach verschiedenen Versuchen als die beste Variante erwiesen. Beachten Sie: Vorhanden sein muss das Feld mit dem Namen des Variablen, das die Zeile enthält. Nach dem Run-Programm wird das Feld gelöscht, es wird automatisch wieder gelöscht. Nach dem Beenden des Programms wird das Feld wieder neu erstellt.

Maschinenprogramm wird mit Basic-Programm abgespeichert

Die Erstellung der Maschine erfolgt genauso wie üblich mit Hilfe des entsprechenden Assemblers. Auf:

- 1) KIEW
 - 2) FILE-101 (Datei löschen)
 - 3) Maschinenprogramm als HEX-Datei (DAT SO:1)
 - 4) Programmable-Gerät auf einen Festplattendatenträger (DAT SO:1)
 - 5) danach noch Save und Load-Programme schreiben
- Schluss: Wenn nicht alles klappt, wird, beide das Mikro-Rechnerprogramm unter dem Namen des originalen Basic-Programms (Dateiname: TRAY01)

```

1000  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1010  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1020  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1030  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1040  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1050  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1060  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1070  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1080  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1090  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1100  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1110  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1120  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1130  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1140  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1150  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1160  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1170  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1180  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1190  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1200  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1210  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1220  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1230  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1240  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1250  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1260  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1270  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1280  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1290  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1300  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1310  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1320  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1330  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1340  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1350  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1360  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1370  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1380  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1390  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1400  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1410  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1420  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1430  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1440  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1450  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1460  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1470  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1480  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1490  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1500  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1510  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1520  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1530  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1540  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1550  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1560  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1570  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1580  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1590  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1600  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1610  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1620  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1630  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1640  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1650  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1660  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1670  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1680  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1690  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1700  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1710  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1720  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1730  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1740  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1750  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1760  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1770  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1780  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1790  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1800  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1810  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1820  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1830  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1840  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1850  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1860  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1870  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1880  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1890  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1900  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1910  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1920  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1930  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1940  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1950  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1960  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1970  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1980  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
1990  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
2000  PRINT "PROGRAMMNUMMER"

```

Listing 2: Maschinenprogramm mit Angabe von Funktionen per Input/Output

Ordnung im Kassettenwinn

Mit folgendem Programm, einem VC 20, einem Drucker und einer Datasette haben Sie die Möglichkeit, mit wenig Aufwand Ordnung in Ihre Kassettensammlung zu bringen.



```

10  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
20  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
30  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
40  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
50  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
60  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
70  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
80  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
90  PRINT "PROGRAMMNUMMER"
100 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
110 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
120 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
130 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
140 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
150 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
160 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
170 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
180 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
190 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
200 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
210 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
220 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
230 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
240 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
250 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
260 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
270 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
280 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
290 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
300 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
310 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
320 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
330 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
340 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
350 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
360 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
370 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
380 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
390 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
400 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
410 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
420 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
430 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
440 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
450 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
460 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
470 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
480 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
490 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
500 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
510 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
520 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
530 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
540 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
550 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
560 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
570 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
580 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
590 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
600 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
610 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
620 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
630 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
640 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
650 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
660 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
670 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
680 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
690 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
700 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
710 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
720 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
730 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
740 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
750 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
760 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
770 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
780 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
790 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
800 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
810 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
820 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
830 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
840 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
850 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
860 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
870 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
880 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
890 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
900 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
910 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
920 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
930 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
940 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
950 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
960 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
970 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
980 PRINT "PROGRAMMNUMMER"
990 PRINT "PROGRAMMNUMMER"

```

```

704 PRINT# 1 TO TAB(80) PRINT
705 GOTO 701
706 PRINT# 1 "*****"
707 PRINT# 1 "*****"
708 PRINT# 1 "*****"
709 PRINT# 1 "*****"
710 PRINT# 1 "*****"
711 PRINT# 1 "*****"
712 PRINT# 1 "*****"
713 PRINT# 1 "*****"
714 PRINT# 1 "*****"
715 PRINT# 1 "*****"
716 PRINT# 1 "*****"
717 PRINT# 1 "*****"
718 PRINT# 1 "*****"
719 PRINT# 1 "*****"
720 PRINT# 1 "*****"
721 PRINT# 1 "*****"
722 PRINT# 1 "*****"
723 PRINT# 1 "*****"
724 PRINT# 1 "*****"
725 PRINT# 1 "*****"
726 PRINT# 1 "*****"
727 PRINT# 1 "*****"
728 PRINT# 1 "*****"
729 PRINT# 1 "*****"
730 PRINT# 1 "*****"
731 PRINT# 1 "*****"
732 PRINT# 1 "*****"
733 PRINT# 1 "*****"
734 PRINT# 1 "*****"
735 PRINT# 1 "*****"
736 PRINT# 1 "*****"
737 PRINT# 1 "*****"
738 PRINT# 1 "*****"
739 PRINT# 1 "*****"
740 PRINT# 1 "*****"
741 PRINT# 1 "*****"
742 PRINT# 1 "*****"
743 PRINT# 1 "*****"
744 PRINT# 1 "*****"
745 PRINT# 1 "*****"
746 PRINT# 1 "*****"
747 PRINT# 1 "*****"
748 PRINT# 1 "*****"
749 PRINT# 1 "*****"
750 PRINT# 1 "*****"
751 PRINT# 1 "*****"
752 PRINT# 1 "*****"
753 PRINT# 1 "*****"
754 PRINT# 1 "*****"
755 PRINT# 1 "*****"
756 PRINT# 1 "*****"
757 PRINT# 1 "*****"
758 PRINT# 1 "*****"
759 PRINT# 1 "*****"
760 PRINT# 1 "*****"
761 PRINT# 1 "*****"
762 PRINT# 1 "*****"
763 PRINT# 1 "*****"
764 PRINT# 1 "*****"
765 PRINT# 1 "*****"
766 PRINT# 1 "*****"
767 PRINT# 1 "*****"
768 PRINT# 1 "*****"
769 PRINT# 1 "*****"
770 PRINT# 1 "*****"
771 PRINT# 1 "*****"
772 PRINT# 1 "*****"
773 PRINT# 1 "*****"
774 PRINT# 1 "*****"
775 PRINT# 1 "*****"
776 PRINT# 1 "*****"
777 PRINT# 1 "*****"
778 PRINT# 1 "*****"
779 PRINT# 1 "*****"
780 PRINT# 1 "*****"
781 PRINT# 1 "*****"
782 PRINT# 1 "*****"
783 PRINT# 1 "*****"
784 PRINT# 1 "*****"
785 PRINT# 1 "*****"
786 PRINT# 1 "*****"
787 PRINT# 1 "*****"
788 PRINT# 1 "*****"
789 PRINT# 1 "*****"
790 PRINT# 1 "*****"
791 PRINT# 1 "*****"
792 PRINT# 1 "*****"
793 PRINT# 1 "*****"
794 PRINT# 1 "*****"
795 PRINT# 1 "*****"
796 PRINT# 1 "*****"
797 PRINT# 1 "*****"
798 PRINT# 1 "*****"
799 PRINT# 1 "*****"
800 PRINT# 1 "*****"
801 PRINT# 1 "*****"
802 PRINT# 1 "*****"
803 PRINT# 1 "*****"
804 PRINT# 1 "*****"
805 PRINT# 1 "*****"
806 PRINT# 1 "*****"
807 PRINT# 1 "*****"
808 PRINT# 1 "*****"
809 PRINT# 1 "*****"
810 PRINT# 1 "*****"
811 PRINT# 1 "*****"
812 PRINT# 1 "*****"
813 PRINT# 1 "*****"
814 PRINT# 1 "*****"
815 PRINT# 1 "*****"
816 PRINT# 1 "*****"
817 PRINT# 1 "*****"
818 PRINT# 1 "*****"
819 PRINT# 1 "*****"
820 PRINT# 1 "*****"
821 PRINT# 1 "*****"
822 PRINT# 1 "*****"
823 PRINT# 1 "*****"
824 PRINT# 1 "*****"
825 PRINT# 1 "*****"
826 PRINT# 1 "*****"
827 PRINT# 1 "*****"
828 PRINT# 1 "*****"
829 PRINT# 1 "*****"
830 PRINT# 1 "*****"
831 PRINT# 1 "*****"
832 PRINT# 1 "*****"
833 PRINT# 1 "*****"
834 PRINT# 1 "*****"
835 PRINT# 1 "*****"
836 PRINT# 1 "*****"
837 PRINT# 1 "*****"
838 PRINT# 1 "*****"
839 PRINT# 1 "*****"
840 PRINT# 1 "*****"
841 PRINT# 1 "*****"
842 PRINT# 1 "*****"
843 PRINT# 1 "*****"
844 PRINT# 1 "*****"
845 PRINT# 1 "*****"
846 PRINT# 1 "*****"
847 PRINT# 1 "*****"
848 PRINT# 1 "*****"
849 PRINT# 1 "*****"
850 PRINT# 1 "*****"
851 PRINT# 1 "*****"
852 PRINT# 1 "*****"
853 PRINT# 1 "*****"
854 PRINT# 1 "*****"
855 PRINT# 1 "*****"
856 PRINT# 1 "*****"
857 PRINT# 1 "*****"
858 PRINT# 1 "*****"
859 PRINT# 1 "*****"
860 PRINT# 1 "*****"
861 PRINT# 1 "*****"
862 PRINT# 1 "*****"
863 PRINT# 1 "*****"
864 PRINT# 1 "*****"
865 PRINT# 1 "*****"
866 PRINT# 1 "*****"
867 PRINT# 1 "*****"
868 PRINT# 1 "*****"
869 PRINT# 1 "*****"
870 PRINT# 1 "*****"
871 PRINT# 1 "*****"
872 PRINT# 1 "*****"
873 PRINT# 1 "*****"
874 PRINT# 1 "*****"
875 PRINT# 1 "*****"
876 PRINT# 1 "*****"
877 PRINT# 1 "*****"
878 PRINT# 1 "*****"
879 PRINT# 1 "*****"
880 PRINT# 1 "*****"
881 PRINT# 1 "*****"
882 PRINT# 1 "*****"
883 PRINT# 1 "*****"
884 PRINT# 1 "*****"
885 PRINT# 1 "*****"
886 PRINT# 1 "*****"
887 PRINT# 1 "*****"
888 PRINT# 1 "*****"
889 PRINT# 1 "*****"
890 PRINT# 1 "*****"
891 PRINT# 1 "*****"
892 PRINT# 1 "*****"
893 PRINT# 1 "*****"
894 PRINT# 1 "*****"
895 PRINT# 1 "*****"
896 PRINT# 1 "*****"
897 PRINT# 1 "*****"
898 PRINT# 1 "*****"
899 PRINT# 1 "*****"
900 PRINT# 1 "*****"
901 PRINT# 1 "*****"
902 PRINT# 1 "*****"
903 PRINT# 1 "*****"
904 PRINT# 1 "*****"
905 PRINT# 1 "*****"
906 PRINT# 1 "*****"
907 PRINT# 1 "*****"
908 PRINT# 1 "*****"
909 PRINT# 1 "*****"
910 PRINT# 1 "*****"
911 PRINT# 1 "*****"
912 PRINT# 1 "*****"
913 PRINT# 1 "*****"
914 PRINT# 1 "*****"
915 PRINT# 1 "*****"
916 PRINT# 1 "*****"
917 PRINT# 1 "*****"
918 PRINT# 1 "*****"
919 PRINT# 1 "*****"
920 PRINT# 1 "*****"
921 PRINT# 1 "*****"
922 PRINT# 1 "*****"
923 PRINT# 1 "*****"
924 PRINT# 1 "*****"
925 PRINT# 1 "*****"
926 PRINT# 1 "*****"
927 PRINT# 1 "*****"
928 PRINT# 1 "*****"
929 PRINT# 1 "*****"
930 PRINT# 1 "*****"
931 PRINT# 1 "*****"
932 PRINT# 1 "*****"
933 PRINT# 1 "*****"
934 PRINT# 1 "*****"
935 PRINT# 1 "*****"
936 PRINT# 1 "*****"
937 PRINT# 1 "*****"
938 PRINT# 1 "*****"
939 PRINT# 1 "*****"
940 PRINT# 1 "*****"
941 PRINT# 1 "*****"
942 PRINT# 1 "*****"
943 PRINT# 1 "*****"
944 PRINT# 1 "*****"
945 PRINT# 1 "*****"
946 PRINT# 1 "*****"
947 PRINT# 1 "*****"
948 PRINT# 1 "*****"
949 PRINT# 1 "*****"
950 PRINT# 1 "*****"
951 PRINT# 1 "*****"
952 PRINT# 1 "*****"
953 PRINT# 1 "*****"
954 PRINT# 1 "*****"
955 PRINT# 1 "*****"
956 PRINT# 1 "*****"
957 PRINT# 1 "*****"
958 PRINT# 1 "*****"
959 PRINT# 1 "*****"
960 PRINT# 1 "*****"
961 PRINT# 1 "*****"
962 PRINT# 1 "*****"
963 PRINT# 1 "*****"
964 PRINT# 1 "*****"
965 PRINT# 1 "*****"
966 PRINT# 1 "*****"
967 PRINT# 1 "*****"
968 PRINT# 1 "*****"
969 PRINT# 1 "*****"
970 PRINT# 1 "*****"
971 PRINT# 1 "*****"
972 PRINT# 1 "*****"
973 PRINT# 1 "*****"
974 PRINT# 1 "*****"
975 PRINT# 1 "*****"
976 PRINT# 1 "*****"
977 PRINT# 1 "*****"
978 PRINT# 1 "*****"
979 PRINT# 1 "*****"
980 PRINT# 1 "*****"
981 PRINT# 1 "*****"
982 PRINT# 1 "*****"
983 PRINT# 1 "*****"
984 PRINT# 1 "*****"
985 PRINT# 1 "*****"
986 PRINT# 1 "*****"
987 PRINT# 1 "*****"
988 PRINT# 1 "*****"
989 PRINT# 1 "*****"
990 PRINT# 1 "*****"
991 PRINT# 1 "*****"
992 PRINT# 1 "*****"
993 PRINT# 1 "*****"
994 PRINT# 1 "*****"
995 PRINT# 1 "*****"
996 PRINT# 1 "*****"
997 PRINT# 1 "*****"
998 PRINT# 1 "*****"
999 PRINT# 1 "*****"
1000 PRINT# 1 "*****"

```

**Listing der
Kundenbestellungsprogramme
(Teil 6)**

Dabei ist es sinnvoll, zu erst eine allg. Formel zu entwickeln, die die Daten abgibt, und die dann in den einzelnen Programmen verwendet werden kann. Die Formel lautet:

$$D = \frac{1}{1 + e^{-x}}$$

mit $x = \frac{1}{10} \cdot (100 - \text{Preis})$

- 1) Teil
- 2) Bestpreis
- 3) Kundennummer

Mit der Funktion D können wir Daten abgeben. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert.

Beim Kundenprogramm können wir die Kundennummer abgeben. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert. Die Funktion D ist eine Funktion, die einen Wert zwischen 0 und 100 liefert.

(Klausur-Daten-Teil 6)

Trickreiche Bildschirmausgabe bei Atari-Computern

Die meisten Atari-Computer-Besitzer werden bemerkt haben, daß man offensichtlich über die Möglichkeiten des Atari-Basic hinaus noch andere Grafikstufen ansteuern kann.



Verknüpfte Befehlsung	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	
Verknüpfte Grafikung		001	002		003	004		005	006		007	008		009	010		011	012		013	014
Wiederholungsrate (Hz)				015	016	017	018					019	020		021	022	023	024	025	026	027
Stufenhöhe (cm)																					
1. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
2. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
3. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
4. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
5. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
6. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
7. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
8. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
9. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
10. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
11. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
12. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
13. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
14. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
15. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
16. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
17. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
18. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
19. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
20. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
21. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
22. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
23. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
24. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
25. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
26. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
27. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
28. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
29. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
30. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
31. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
32. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
33. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
34. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
35. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
36. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
37. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
38. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
39. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
40. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
41. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
42. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
43. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
44. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
45. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
46. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
47. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
48. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
49. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
50. Linie	001									001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012

Abb. 7. Auch Befehlszeile (die Buchstaben) wird der Mehrprozessoren auf dem Bildschirm zu zeigen sein

Ein Beispiel für diese Speicherbelegungen sind die Speicherbelegungen von Atari 1300 für die Partitionierung von einer Commodore-Diskette mit einer Operating-System-Belegungen. Sie sind in einem Diagramm in der Grafikbelegungen 1 bis 8 dargestellt. Diese Belegungen sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt. Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt. Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Speicherbelegungen des Atari 1300 sind in der Grafikbelegungen 1 bis 8 dargestellt. Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Werte mit VBR (Vertical Blank Interrupt) (VBI) sind in der Grafikbelegungen 1 bis 8 dargestellt. Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

```

10 DRAWTIME 0
20 DL = 7000000 + 20000000
30 FOR NEXTL = 0 TO 100
40 NEXTL = NEXTL + 1
50 FOR NEXTL = 0 TO 100
60 NEXTL = NEXTL + 1
70 NEXTL = NEXTL + 1
80 FOR NEXTL = 0 TO 100
90 NEXTL = NEXTL + 1
100 NEXTL = NEXTL + 1
110 NEXTL = NEXTL + 1
120 NEXTL = NEXTL + 1
130 NEXTL = NEXTL + 1

```

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

```

10 DRAWTIME 0
20 DL = 7000000 + 20000000
30 FOR AD = 0 TO 10000
40 NEXT AD
50 FOR AD = 0 TO 10000
60 NEXT AD

```

```

60 NEXTL = NEXTL + 1
70 NEXTL = NEXTL + 1
80 NEXTL = NEXTL + 1
90 NEXTL = NEXTL + 1
100 NEXTL = NEXTL + 1
110 NEXTL = NEXTL + 1
120 NEXTL = NEXTL + 1
130 NEXTL = NEXTL + 1

```

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Arbeitsblätter für Display List Veränderungen

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

```

10 DRAWTIME 0
20 DL = 7000000 + 20000000
30 FOR AD = 0 TO 10000
40 NEXT AD
50 FOR AD = 0 TO 10000
60 NEXT AD

```

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.

DL	AD	DL	AD
0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32
33	33	33	33
34	34	34	34
35	35	35	35
36	36	36	36
37	37	37	37
38	38	38	38
39	39	39	39
40	40	40	40
41	41	41	41
42	42	42	42
43	43	43	43
44	44	44	44
45	45	45	45
46	46	46	46
47	47	47	47
48	48	48	48
49	49	49	49
50	50	50	50
51	51	51	51
52	52	52	52
53	53	53	53
54	54	54	54
55	55	55	55
56	56	56	56
57	57	57	57
58	58	58	58
59	59	59	59
60	60	60	60
61	61	61	61
62	62	62	62
63	63	63	63
64	64	64	64
65	65	65	65
66	66	66	66
67	67	67	67
68	68	68	68
69	69	69	69
70	70	70	70
71	71	71	71
72	72	72	72
73	73	73	73
74	74	74	74
75	75	75	75
76	76	76	76
77	77	77	77
78	78	78	78
79	79	79	79
80	80	80	80
81	81	81	81
82	82	82	82
83	83	83	83
84	84	84	84
85	85	85	85
86	86	86	86
87	87	87	87
88	88	88	88
89	89	89	89
90	90	90	90
91	91	91	91
92	92	92	92
93	93	93	93
94	94	94	94
95	95	95	95
96	96	96	96
97	97	97	97
98	98	98	98
99	99	99	99
100	100	100	100

Die Diagramme in der Grafikbelegungen 1 bis 8 sind für die Partitionierung von Speicherbelegungen von Atari 1300 dargestellt.



Der Home Computer TI 99/4A von Texas Instruments. Suchen Sie doch mal einen, der so viel leistet und so wenig kostet.

Der Kauf eines Home Computers will wohl überlegt sein. Sicher finden Sie sich nicht ohne den anderen Bescheid. Sie werden ein Teil der Eltern Sie gut wissen. Sie, Ihr Home Computer TI 99/4A, ist nicht nur ein Spielzeug. Er macht den empfangen Vergleich leicht zu machen.

Er bietet mehr als der Profi erwartet und der Einsteiger sich wünscht.

Das liegt schon bei der Ausstattung an. Der Home Computer TI 99/4A verfügt über 128 Kilobytes auswertbare Kernspeicher. Sie sind über ein $\sqrt{256}$ S. Und das Sie das nur mal sehen, bei wieder anderen. Dann haben Sie die Möglichkeit, mit 4 Programmiersprachen ein erweitertes BASIC – mit einer optionalen EXT BASIC, UCSD-PASCAL, TI BASIC und ASSEMBLER. Weiter wird ein Vorbereitung in der professionellen Software Bibliothek finden Sie Programme, die von einem nur bei besten Softwareverlegern sind.

Weitere Vorteile als Einschreibungsplatte

4 weitere Vorteile haben nur wenige Home Computer. Sie sind: 1. Einzigartiges Programmiersystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 2. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 3. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 4. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher.

1. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 2. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 3. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher. 4. Einzigartiges Betriebssystem mit 128-Kilobytes Kernspeicher.

• B. TI Wert für die Textverarbeitung und elektronische Mailboxen.

• Sie können ihn zum vollständigen System ausbauen.

(Dieser Computer ist mit 128 Kilobytes Grundspeicher ausgestattet.)

Der Home Computer verfügt über ein Spielzeugprogrammieren mit Plotter-Controller. Nicht so beim Home Computer TI 99/4A. Die Funktionen sind weitergehend und umfangreicher. Dadurch erweitert man eine geeignete Belastung der Arbeitsplätze. Sie können ein komplettes Plotter/Drucker-System erwerben. Und sogar kann ein komplettes Plotter-System mit einem Spielzeug-System mit dem Sie Ihre Computerarbeiten leisten können.

Ab sofort noch preiswerter und mit voller Jahr-Garantie. Der Home Computer TI 99/4A von Texas Instruments bietet Ihnen so viel mehr, ohne daß Sie mehr bezahlen müssen.

Und ab sofort ist es sogar noch preiswerter, wenn Sie ihn zu einem System mit einer vollwertigen Plotter-Controller kaufen. Denn ab sofort ist es sogar noch preiswerter, wenn Sie ihn zu einem System mit einer vollwertigen Plotter-Controller kaufen. Denn ab sofort ist es sogar noch preiswerter, wenn Sie ihn zu einem System mit einer vollwertigen Plotter-Controller kaufen.



**TEXAS
INSTRUMENTS**

Ausführliche Informationen bekommen Sie natürlich auch direkt von TEXAS INSTRUMENTS, Haggertystr. 1, Abt. CEE & CC 8950 Freising

Solo für Sie — und Ihren TI

Mußten Sie schon mal die Nützlichkeit Ihres TI 99/4A beweisen? Wenn Ihnen das nicht gelang, dann versuchen Sie, Ihren Kummer zu vergessen — bei einer gemütlichen Runde Solitär ganz allein zu zweit mit Ihrem Computer.



```

5) HIER PROGRAMM FÜR TI99/4A
10) GELL: CDEFG
20) PRINT "  A B C D E F G A I
  3) PRINT(100);
30) ?>*****TI99/4A/APP
45) CALL CLEAR(10,10)
51) CALL CLEAR( 0,10,10)
62) CALL BEEP(1, 1,101,10)
71) CALL BEEP(10, 1,101,10)
80) PRINT "PROGRAMMIERUNG
  "*****
91) PRINT "PROGRAMMIERUNG
  "*****
100) CALL CLEAR(10,10)
110) IF B=0 THEN 100
120) IF B=1 THEN 140
130) IF B=2 THEN 140
140) CALL CLEAR
150) PRINT "DIE PROGRAMMIERUNG
  "*****
160) GO TO BACE JUMP: END OF
  "*****
  
```

```

170) PRINT "DIE WICHTIGSTEN
  "*****
180) CALL CLEAR(10,10)
190) IF B=0 THEN 100
200) IF B=1 THEN 100
210) CALL CLEAR
220) CALL CLEAR(10,10)
230) CALL CLEAR(10,10)
240) CALL CLEAR(10,10)
250) CALL CLEAR(10,10)
260) CALL CLEAR(10,10)
270) CALL CLEAR(10,10)
280) CALL CLEAR(10,10)
290) CALL CLEAR(10,10)
300) CALL CLEAR(10,10)
310) CALL CLEAR(10,10)
320) CALL CLEAR(10,10)
330) CALL CLEAR(10,10)
340) CALL CLEAR(10,10)
350) CALL CLEAR(10,10)
360) CALL CLEAR(10,10)
370) CALL CLEAR(10,10)
380) CALL CLEAR(10,10)
390) CALL CLEAR(10,10)
400) CALL CLEAR(10,10)
410) CALL CLEAR(10,10)
420) CALL CLEAR(10,10)
430) CALL CLEAR(10,10)
440) CALL CLEAR(10,10)
450) CALL CLEAR(10,10)
460) CALL CLEAR(10,10)
470) CALL CLEAR(10,10)
480) CALL CLEAR(10,10)
490) CALL CLEAR(10,10)
500) CALL CLEAR(10,10)
510) CALL CLEAR(10,10)
  
```

```

520) CALL CLEAR(10,10)
530) CALL CLEAR(10,10)
540) CALL CLEAR(10,10)
550) CALL CLEAR(10,10)
560) CALL CLEAR(10,10)
570) CALL CLEAR(10,10)
580) CALL CLEAR(10,10)
590) CALL CLEAR(10,10)
600) CALL CLEAR(10,10)
610) CALL CLEAR(10,10)
620) CALL CLEAR(10,10)
630) CALL CLEAR(10,10)
640) CALL CLEAR(10,10)
650) CALL CLEAR(10,10)
660) CALL CLEAR(10,10)
670) CALL CLEAR(10,10)
680) CALL CLEAR(10,10)
690) CALL CLEAR(10,10)
700) CALL CLEAR(10,10)
710) CALL CLEAR(10,10)
720) CALL CLEAR(10,10)
730) CALL CLEAR(10,10)
740) CALL CLEAR(10,10)
750) CALL CLEAR(10,10)
760) CALL CLEAR(10,10)
770) CALL CLEAR(10,10)
780) CALL CLEAR(10,10)
790) CALL CLEAR(10,10)
800) CALL CLEAR(10,10)
810) CALL CLEAR(10,10)
820) CALL CLEAR(10,10)
830) CALL CLEAR(10,10)
840) CALL CLEAR(10,10)
850) CALL CLEAR(10,10)
860) CALL CLEAR(10,10)
870) CALL CLEAR(10,10)
880) CALL CLEAR(10,10)
890) CALL CLEAR(10,10)
900) CALL CLEAR(10,10)
910) CALL CLEAR(10,10)
920) CALL CLEAR(10,10)
930) CALL CLEAR(10,10)
940) CALL CLEAR(10,10)
950) CALL CLEAR(10,10)
960) CALL CLEAR(10,10)
970) CALL CLEAR(10,10)
980) CALL CLEAR(10,10)
990) CALL CLEAR(10,10)
  
```



```

340 RETURN
350 REM----- FORTSICHERUNG -----
360 R=ABS(PC)-ABS(FREI)G=0
370 IF FREI > 0 THEN L=0
380 IF FREI < 0 THEN L=40
390 IF FREI > 80 THEN L=40
400 IF FREI < -80 THEN L=-40
410 RETURN
420 REM----- PLATZ ERREICH -----
430 A=VAL: B=-A+40: B0=ABS(A) TO B0: B1=ABS(B)
440 ID=10: ID=10: G=0: G=0: PRINT"O H U S I I"
450 PRINT PRINT"PTAR: "A: "PUMTE: "B
460 GOTO 1100: PO=BO+10
470 RETURN
480 REM----- GID-ERREICH -----
490 GOTO 4900: F1=1: F2=1: F3=1: GOTO 4900
500 M=32: N=10: N=0: F0=57-3.4
510 F0=51+4: M+1: F0=55+4: N+1: F0=59+4: N+1
520 F0=63+4: M: F0=67+4: N: F0=71+4: N
530 F0=75+4: N
540 M=1: N=1: G=0: M=1: G=0: M=1: G=0
550 FOR I=1 TO 200
560 F0=61+1: M=0+1: F0=65+1: M=0+1: F0=69+1: M=0+1
570 NEXT M
580 GOTO 4900
590 RETURN
600 REM----- HIGHSCORE UND PLATZ-NR -----
610 PL=PL*50: SO=0
620 IF PL < 0 THEN HI=PL
630 FC=FC+1: G=FC+1: SP=FC=PL
640 FOR I=1 TO FC
650 IF PL < SP(I) THEN G=0+1
660 NEXT
670 ID=10: ID=10: G=0: G=0
680 PRINT"HIGHSCORE: "HI: PRINT PRINT"RANG: "G: "PLATZ: "PL: "ID
690 RETURN
700 REM----- E-PLUSSION -----
710 GOTO 700: F0=50+1
720 F1=1: F0=50+100: F1=100: F0=50+4: N+1
730 F0=50+4: N
740 FOR I=1 TO 50
750 F0=510+1: M=0+1: F0=520+1: M=0+1
760 FOR J=1 TO 50: NEXT
770 NEXT
780 F0=570+1: F0=580+1: GOTO 700
790 RETURN
800 REM----- HILF-FUNKTION -----
810 F0=50+1: F0=50+100: F0=50+1
820 IF PL < 0 THEN GOTO 470: REM NEUES SPIEL
830 IF PL < 0 THEN GOTO 470: REM NEUES SPIEL
840 F0=50+1: PRINT"PTAR: "A: "PUMTE: "B: "PLATZ: "PL: "HIGHSCORE: "HI
850 GOTO 4900: REM F0=50+1: GOTO 4900: REM F0=50+1: GOTO 4900
860 M=10: N=2: M=0: M=0: M=0: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10
870 T=0: GOTO 4900: GOTO 4900
880 ON 1+ABS(M) GOTO 1000: GOTO 1000
890 GOTO 500: IF PL < 0 THEN 4100
900 GOTO 4900
910 REM----- SPIEL-ANFANG -----
920 M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10
930 M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10
940 M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10: M=10: N=10
950 GOTO 4900: M=10: N=10
960 RETURN

```

Ladung des Spiels Programm
 in den Speicher (Vorbereitung)

```

4020 REM----- SUBROUTINE SUBROUTINE -----
4030 S=1504 I=0 P1=0 P2=0 Q=0 E=0 L=0
4040 S0=S+1 IF S0=5 THEN S0=1
4050 I0=I+10000
4060 RETURN
4070 REM----- STEUERSTRUKTUR ERZUELEN -----
4080 FOR I=1 TO 10000: NEXT: PRINT: PRINT: PRINT:
4090 PRINT: PRINT: PRINT:
4100 IF P0=0 THEN GOTO 4120
4110 FOR S=1 TO 40: NEXT
4120 NEXT
4130 FOR I=1 TO 400: NEXT: PRINT: PRINT: PRINT:
4140 S=PRINT: PRINT: PRINT:
4150 IF P0=0 THEN GOTO 4170
4160 FOR S=1 TO 40: NEXT
4170 NEXT
4180 RETURN
4190 REM----- STEUERSTRUKTUR SETZEN -----
4200 IF P0=0 THEN GOTO 4220
4210 S1=10: S2=11: GOSUB 4190
4220 FOR S1=1 TO 10: NEXT
4230 FOR S2=1 TO 10: NEXT
4240 FOR S1=1 TO 10: NEXT
4250 FOR S2=1 TO 10: NEXT
4260 FOR I=1 TO 10: NEXT
4270 FOR S=1 TO 10: NEXT
4280 FOR I=1 TO 10: NEXT
4290 FOR S=1 TO 10: NEXT
4300 RETURN
4310 REM----- FUNKTION -----
4320 FOR I=00000 TO 00000: FOR J=00000 TO 00000: NEXT
4330 FOR I=00000 TO 00000: STEP 10: FOR J=00000 TO 00000: NEXT
4340 RETURN
4350 REM----- GIB-FUNKTION -----
4360 FOR I=00000 TO 00000: FOR J=00000 TO 00000: NEXT
4370 RETURN
4380 REM----- KURZWEISER SETZEN -----
4390 FOR S1=0 TO 0: FOR S2=0 To 0: FOR S3=0 To 0:
4400 FOR S1=0 TO 0: FOR S2=0 TO 0: FOR S3=0 TO 0:
4410 RETURN
4420 REM----- CHARACTERS-POSITIONIERUNG -----
4430 FOR S1=0 TO 0: FOR S2=0 To 0: FOR S3=0 To 0:
4440 FOR S1=0 To 0: FOR S2=0 To 0: FOR S3=0 To 0:
4450 RETURN
4460 REM----- 'OPERA' -----
4470 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: IF P0=0 THEN GOTO 4470: PRINT
4480 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4490 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4500 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4510 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4520 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4530 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4540 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT:
4550 IF P0=0 THEN GOTO 4550: IF S0=0 THEN GOTO 4550
4560 IF P0=0 THEN GOTO 4550: IF S0=0 THEN GOTO 4550
4570 GOTO 4550: IF P0=0 THEN GOTO 4550
4580 RETURN
4590 REM----- STEUERSTRUKTUR LÄSUNG -----
4600 REM "C" = CLR
4610 REM "H" = HOME
4620 REM "P" = POWER ON
4630 REM

```

*Lösung des Basis-Programms
weiter unten (Seite 1)*


```

10 SCHE*****
11 SCHE UFO - JAGD *
12 SCHEFLER DEN VC *
13 SCHE BEARBEIT *
14 SCHE VON HELHELM *
15 SCHE 0 0 0 0 2 *
16 SCHECHERICHSTR. *
17 SCHE NR. 21 *
18 SCHEGGG *
19 SCHESTRALLENGRUF *
20 SCHE 00540/7606 *
21 SCHE*****
22 0001040
23 POKED00,0 POKED09,0 POKED00,0
24 G0=03702 T10="000000" M0=00 P0="*****"
25 B0=V0P0R0B0P0R010 V0=000000+00
26 000"
27 POKED01,100 POKED0,0
28 PRINT"*****"
29 PRINT"BEARBEIT ",
30 PRINT"BEARBEIT",
31 PRINT"BEARBEIT",
32 PRINT"BEARBEIT"
33 PRINT P
34 C0=07700 0001000
35 PRINT" "
36 PRINT " _ _ _ "
37 PRINT "0000 "
38 PRINT"0000",
39 PRINT"*****"MID$(T10,3,20) "MID$(T10,5,20) PRINT"PF0
40 IFM0=00=10 THEN0001000
41 IF T10="000000" THEN100
42 IFPEEK(107)=-04 THEN0001000 A=0+1 001000
43 IFINT(0+1)0+00="000000" THEN000100
44 IFPEEK(107)=-02 THEN0001000 A=0+1 001000
45 IFPEEK(107)=-000000 THENM0=1 C=4400+0 L=1 P=10 POKED0,250 POKED,00 POKED
=0F,7 001000
46 IFL=0 THEN40
47 POKED0,P P=P-2 IFP<0 THENL=0 POKED0,0
48 SP0=0 THEN00
49 P000=1000
50 POKED,00 C=C-22
51 IFPEEK(0)=0000PEEK(0)=0000PEEK(0)=02 THEN000
52 IF C<100 THEN0001000 001000
53 POKED,40
54 NEXT
55 IFD=0 THEN17
56 IFD=0 THEN01
57 POKED,00 POKED-1,00 POKED-2,00 K0K+1
58 IFD=1 THEND=0 001001
59 E=C+1 POKED,02 POKED-1,42 POKED-2,00
60 IF D=1 THEN00
61 IFINT(14014-0)/22)=0=0000=0 THENP=1 G=C+01 B=21 001004
62 001004
63 IFINT(14014-0)/22)=0=0000=0 THENP=1 G=C+00 H=20
64 IFD=0 THEN000
65 POKED,00 0=0+0
66 IFPEEK(0)=000 THEN101
67 IFD=000+00001 THENP=0 001000
68 POKED,01 001000

```



Ufojagd
 AHO JAGD


```

100 FOR H = 1 TO 200000
110 IF H = 70 THEN DATA D=70000 I=8
115 IF H = 75 THEN DATA C=20000 I=7
120 IF H = 71 THEN DATA C=1 I=60000 I=8
125 IF H = 76 THEN DATA C=1 I=20000 I=8
130 DATA 100
140 I=50 I=IF PEEK(C)H=0I=H5 THEN 140
145 IF PEEK(C)H=0I=H2 THEN 140
150 IF PEEK(C)H=0I=80 THEN 140
115 IF PEEK(C)H=0I=80 THEN H=I+60
    H=H+8000I=80000 I=8
127 IF PEEK(C)H=0I=80 THEN 100
140 FOR I = 1 TO H-1
150 A(I)=RND*(I+1)
175 H=C+H+H+PEEK C(I)-10,87:PEEK C(I),81
180 FOR B = 1 TO 50 (H/2)
190 FOR L = 1 TO
200 IF B > L THEN 200
210 H = H + 1:GOTO 1
220 IF H > 10 THEN 200
230 FOR I = H-1 TO 1 STEP -1
240 P(I)=H+I:GOTO 2
250 FOR I = H TO 1 STEP -1
260 FOR J = 1 TO 100:PRINT H;I
270 PRINT "Worms!Curses!Down!Down!"
280 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
290 SET KEY=OFF:KEY="M" THEN 240
310 IF KEY="J" THEN H=H+1:GOTO 1
320 GOTO 140
330 GOTO 140
340 FOR I = 1 TO 100000
350 PRINT "Worms!Curses!Down!Down!"
360 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
370 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
380 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
390 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
400 IF KEY="J" THEN H=H+1
410 GOTO 140
420 END
430 FOR I = 1 TO 100000
440 PRINT "Worms!Curses!Down!Down!"
450 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
460 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
470 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
480 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
490 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
500 IF KEY="J" THEN H=H+1
510 GOTO 140
520 FOR I = 1 TO 100000:PRINT
530 PRINT "Worms!Curses!Down!Down!"
540 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
550 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
560 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
570 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
580 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
590 PRINT:PRINT "Worms!Curses!Down!"
600 IF KEY="J" THEN H=H+1
610 GOTO 140
620 GOTO 140

```

Basic-Programm zur Wurmspiel-Programmierung

Seite 8 - 70	Ausgangslage
Seite 25 - 28	Erklärung eines kleinen Wurm
Seite 29	Setzen des Farb-RAM
Seite 30	Bereitstellung des Wurm in der Ausgangslage (2 Bilder)
Seite 32 - 40	Zufälliges Setzen von 20 Wurmsegmenten (mit "Poke...") und 20 HILFELÖCHER (Poke...42) an der B-Beschreibungsart zwischen 2700 und 3120
Seite 100 - 105	Ergebnis der generierten Zeichnung Durch Eingabe von M an 30 in Zeile 100 wird eine Ansteuerung erreicht, nach welcher keine Taste benötigt wird
Seite 107	Verzögerungsbefehle
Seite 110 - 115	Ansteuerung der gedruckten Taste und Setzen der Zeichnungserneuerung
Seite 140 - 157	Ansteuerung der neuen Form an das Display von Wurm
Seite 140	Wurm erreicht ?
Seite 143	Beit ?
Seite 150	eigener Körper ?
Seite 155	Nahrung
Seite 160 - 170	Beschreibung des Wurm an der neuen Position
Seite 170	Lebten von letzter Wurmform
Seite 210 - 240	Beschreibung des Wurm, wenn Nahrung aufgefunden wurde und Erholung von Bisswunden
Seite 280 - 320	Wurm legt sich auf
Seite 340 - 345	Abfrage Wurm bewegt ?
Seite 400 - 420	Speil gewonnen / Abfrage 1 Wurm (Speil) ?
Seite 500 - 530	Wurm stirbt
Seite 600 - 640	Speilart erzeuge

Dies Programm wird
Zusammenfassung
angebracht



mehr Ihrem **COMMODORE**

Die beliebtesten DATA BECKER BÜCHER

Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.



Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.

Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.



Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.

Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.



Das ist keine kleine Sache! Jedes Buch, das Ihnen einen Einblick in die Welt der Datenverarbeitung gibt, ist ein Schritt zum Erfolg. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben. Das ist die große Floppy-Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um Ihren Commodore 64 zu betreiben.

Klar, verständlich, in deutscher Sprache und mit vielen Beispielprogrammen
Mit DATA BECKER BÜCHERN machen Sie mehr aus Ihrem Computer

INR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Markenstraße 30 - 4000 Jüveland - Tel. (0270) 310719 - in-Haus-AUTO-BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie bei Computer-Fachhändlern in allen Computerebenen (von der Kasse und Warenhaus) und im Buchhandel. Nachfrage bei Data Becker (Computer-SPS) - Service THALTAG und Service COMPUTERCOLLECTOR.

BESTELL-COUPON
Name: _____
Adresse: _____
Postleitzahl: _____
Telefon: _____
E-Mail: _____
Bitte anheften und in den Briefkasten werfen.



FUNDGRUBE



FUNDGRUBE



ATARI 1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200
1300E + 16Kbit Diskette Modem 1200

datasoft

Alle Computer auch auf
Teilzahlung

Table with 2 columns: Product Name and Price. Includes items like ATARI 800X, ATARI 800, Commodore 64, etc.

Finanzierungsleistungen durch
Kreditanstalt für Handel und
Warenverkehr AG

Finanzierungsleistungen durch
Kreditanstalt für Handel und
Warenverkehr AG

Large advertisement for 'VCCO-WARNECKE' featuring Atari and Commodore products. Includes a large '188,-' price tag and a list of software titles.

VCCO-WARNECKE
Emet-Bülow-Str. 11 10000 Hammer-Altlem 01
Öffnungszeiten von 10.00 bis 11.30 Uhr,
von 10.00 bis 20.00 Uhr telefonisch erreichbar
(030 18) 40 00 00



FUNDGRUBE ★ FUNDGRUBE ★ FUNDGRUBE ★ FUNDGRUBE

■ **Wolfe** (Gesellschaft für Wirtschaftswissenschaften) ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Wolfe** ...

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 15 in 1 (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Verkauf für 14,95 € (1440) 100
 Geschäftsadresse: 10000 Berlin
 10000 Berlin, 10000 Berlin

■ **Tipps zu Datenverarbeitung**
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100
 ■ 160 Lines (1440) 100

Endlich!

Ein DATA BECKER BUCH für den TI-99/A



Auf über 280 Seitenverfügt dieses neue Superbuch über alle wertvollen Programmiertipps, Tricks und Anwendungen mit denen Sie mehr aus Ihrem TI 99 machen können. Dazu sind viele bis jetzt kaum bekannte Programme die Sie direkt mitbringen können. TI 99 TIPS & TRICKS 1. Auflage 1982, ca. 280 Seiten, DM 9,90.

Dieses Buch sollte jeder TI 99-Anwender haben. Sie erfahren wie im Computer-Handbuch, in dem Fachzeitschriften der große Lauf- und Fix-Editor ein Buchstaben-Editor wird und eine Rechnerprogramm-Editor-Schreib- oder THRU-AS in QBasic über-Computer-Editor.

UNS GROSSE PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER
 Marienburger Str. 400 Düsseldorf 02113100-0

BESTELL-COUPON
 Ich bestelle ein Exemplar des Buches TI 99 TIPS & TRICKS 1. Auflage 1982, ca. 280 Seiten, DM 9,90.
 Name: _____
 Straße: _____
 Postleitzahl: _____
 Ort: _____

Bitte senden Sie dieses Coupon an:
 DATA BECKER
 Marienburger Str. 400
 D-4000 Düsseldorf

★ FUNDGRUBE ★

Bestenfalls keine weitere Details
 (siehe Nr. 10) für die beiden
 Modelle 8000 und 8000 II (100
 Kbytes) sowie 8000 III (200
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

CP/M 2.2 für das Genie III

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

Das ist ein sehr interessantes
 Modell mit 100 Kbytes
 Speicher (100 Kbytes) und
 100 Kbytes Speicher (100
 Kbytes) zu erfragen. Preis
 jeweils 1.800,- DM, ab
 1.100,- DM.

SHARP — ATARI — GENIE — DRAGON

- NEU** SHARP 68000 mit 100 Kbytes Speicher (100 Kbytes) zu erfragen. Preis jeweils 1.800,- DM, ab 1.100,- DM.
- NEU** ATARI 68000 mit 100 Kbytes Speicher (100 Kbytes) zu erfragen. Preis jeweils 1.800,- DM, ab 1.100,- DM.
- NEU** GENIE 68000 mit 100 Kbytes Speicher (100 Kbytes) zu erfragen. Preis jeweils 1.800,- DM, ab 1.100,- DM.
- NEU** DRAGON 68000 mit 100 Kbytes Speicher (100 Kbytes) zu erfragen. Preis jeweils 1.800,- DM, ab 1.100,- DM.

C.V.B.

Computer Vertrieb Südwest
 4700 Kranz, Mainzstraße 22
 Telefon (0331) 4824100



Für Commodore VC-20/64

Speichererweiterung für VC-20

- 4096-Bit-Datenbank 200,-
- 8192-Bit-Datenbank 250,-
- 16384-Bit-Datenbank 300,-
- 32768-Bit-Datenbank 350,-
- 65536-Bit-Datenbank 400,-
- 131072-Bit-Datenbank 450,-
- 262144-Bit-Datenbank 500,-
- 524288-Bit-Datenbank 550,-
- 1048576-Bit-Datenbank 600,-
- 2097152-Bit-Datenbank 650,-
- 4194304-Bit-Datenbank 700,-
- 8388608-Bit-Datenbank 750,-
- 16777216-Bit-Datenbank 800,-
- 33554432-Bit-Datenbank 850,-
- 67108864-Bit-Datenbank 900,-
- 134217728-Bit-Datenbank 950,-
- 268435456-Bit-Datenbank 1000,-
- 536870912-Bit-Datenbank 1050,-
- 1073741824-Bit-Datenbank 1100,-
- 2147483648-Bit-Datenbank 1150,-
- 4294967296-Bit-Datenbank 1200,-
- 8589934592-Bit-Datenbank 1250,-
- 17179869184-Bit-Datenbank 1300,-
- 34359738368-Bit-Datenbank 1350,-
- 68719476736-Bit-Datenbank 1400,-
- 137438953472-Bit-Datenbank 1450,-
- 274877906944-Bit-Datenbank 1500,-
- 549755813888-Bit-Datenbank 1550,-
- 1099511627776-Bit-Datenbank 1600,-
- 2199023255552-Bit-Datenbank 1650,-
- 4398046511104-Bit-Datenbank 1700,-
- 8796093022208-Bit-Datenbank 1750,-
- 17592186044416-Bit-Datenbank 1800,-
- 35184372088832-Bit-Datenbank 1850,-
- 70368744177664-Bit-Datenbank 1900,-
- 140737488355328-Bit-Datenbank 1950,-
- 281474976710656-Bit-Datenbank 2000,-
- 562949953421312-Bit-Datenbank 2050,-
- 1125899906842624-Bit-Datenbank 2100,-
- 2251799813685248-Bit-Datenbank 2150,-
- 4503599627370496-Bit-Datenbank 2200,-
- 9007199254740992-Bit-Datenbank 2250,-
- 18014398509481984-Bit-Datenbank 2300,-
- 36028797018963968-Bit-Datenbank 2350,-
- 72057594037927936-Bit-Datenbank 2400,-
- 14411518807585584-Bit-Datenbank 2450,-
- 28823037615171168-Bit-Datenbank 2500,-
- 57646075230342336-Bit-Datenbank 2550,-
- 115292150460684672-Bit-Datenbank 2600,-
- 230584300921369344-Bit-Datenbank 2650,-
- 461168601842738688-Bit-Datenbank 2700,-
- 922337203685477376-Bit-Datenbank 2750,-
- 1844674407370954752-Bit-Datenbank 2800,-
- 3689348814741909504-Bit-Datenbank 2850,-
- 7378697629483819008-Bit-Datenbank 2900,-
- 14757395258967638016-Bit-Datenbank 2950,-
- 29514790517935276032-Bit-Datenbank 3000,-
- 59029581035870552064-Bit-Datenbank 3050,-
- 118059162071741104128-Bit-Datenbank 3100,-
- 236118324143482208256-Bit-Datenbank 3150,-
- 472236648286964416512-Bit-Datenbank 3200,-
- 944473296573928833024-Bit-Datenbank 3250,-
- 1888946593147857666048-Bit-Datenbank 3300,-
- 3777893186295715332096-Bit-Datenbank 3350,-
- 7555786372591430664192-Bit-Datenbank 3400,-
- 15111572745182861328384-Bit-Datenbank 3450,-
- 30223145490365722656768-Bit-Datenbank 3500,-
- 60446290980731445313536-Bit-Datenbank 3550,-
- 120892581961462890627072-Bit-Datenbank 3600,-
- 241785163922925781254144-Bit-Datenbank 3650,-
- 483570327845851562508288-Bit-Datenbank 3700,-
- 967140655691703125016576-Bit-Datenbank 3750,-
- 1934281311383406250033152-Bit-Datenbank 3800,-
- 3868562622766812500066304-Bit-Datenbank 3850,-
- 7737125245533625000132608-Bit-Datenbank 3900,-
- 15474250491067250000265312-Bit-Datenbank 3950,-
- 30948500982134500000530624-Bit-Datenbank 4000,-
- 61897001964269000001061248-Bit-Datenbank 4050,-
- 123794003928538000002122496-Bit-Datenbank 4100,-
- 247588007857076000004244992-Bit-Datenbank 4150,-
- 495176015714152000008489984-Bit-Datenbank 4200,-
- 990352031428304000016979968-Bit-Datenbank 4250,-
- 198070406285660800003395968-Bit-Datenbank 4300,-
- 396140812571321600006791936-Bit-Datenbank 4350,-
- 792281625142643200013583872-Bit-Datenbank 4400,-
- 1584563250285286400027177744-Bit-Datenbank 4450,-
- 3169126500570572800054355488-Bit-Datenbank 4500,-
- 63382530011411456001087119744-Bit-Datenbank 4550,-
- 126765060022822912002174239488-Bit-Datenbank 4600,-
- 253530120045645824004348478976-Bit-Datenbank 4650,-
- 507060240091291648008696957952-Bit-Datenbank 4700,-
- 1014120480182583296017393915904-Bit-Datenbank 4750,-
- 2028240960365166592034787831808-Bit-Datenbank 4800,-
- 4056481920730333184069575663616-Bit-Datenbank 4850,-
- 8112963841460666368139151327232-Bit-Datenbank 4900,-
- 16225927682921332736278302654464-Bit-Datenbank 4950,-
- 32451855365842665472556605308928-Bit-Datenbank 5000,-
- 64903710731685330945113210617856-Bit-Datenbank 5050,-
- 129807421463370661890226421235712-Bit-Datenbank 5100,-
- 259614842926741323780452842471424-Bit-Datenbank 5150,-
- 519229685853482647560905684942848-Bit-Datenbank 5200,-
- 1038459371706965295121811269885696-Bit-Datenbank 5250,-
- 2076918743413930590243622539771392-Bit-Datenbank 5300,-
- 4153837486827861180487245079542784-Bit-Datenbank 5350,-
- 8307674973655722360974490159085568-Bit-Datenbank 5400,-
- 16615349947311444721948980318171136-Bit-Datenbank 5450,-
- 33230699894622889443897960636342272-Bit-Datenbank 5500,-
- 66461399789245778887799921272684544-Bit-Datenbank 5550,-
- 1329227995784915577555998425456896-Bit-Datenbank 5600,-
- 265845599156983115511199685091379328-Bit-Datenbank 5650,-
- 531691198313966231022399370182758656-Bit-Datenbank 5700,-
- 1063382396627932462044798740365517312-Bit-Datenbank 5750,-
- 2126764793255864924089597480731034624-Bit-Datenbank 5800,-
- 4253529586511729848179194961462069248-Bit-Datenbank 5850,-
- 850705917302345969635838992292413856-Bit-Datenbank 5900,-
- 1701411834604691939271677984584827712-Bit-Datenbank 5950,-
- 3402823669209383878543355969169655424-Bit-Datenbank 6000,-
- 6805647338418767757086711938339310848-Bit-Datenbank 6050,-
- 13611294676837535514173423876678621696-Bit-Datenbank 6100,-
- 27222589353675071028346847753357243392-Bit-Datenbank 6150,-
- 54445178707350142056693695506714486784-Bit-Datenbank 6200,-
- 108890357414700284113387381013429773568-Bit-Datenbank 6250,-
- 217780714829400568226774762026859547136-Bit-Datenbank 6300,-
- 435561429658801136453549524053719094272-Bit-Datenbank 6350,-
- 871122859317602272907099048107438188544-Bit-Datenbank 6400,-
- 1742245718635204548214198096214876371072-Bit-Datenbank 6450,-
- 3484491437270409096428396192429752242144-Bit-Datenbank 6500,-
- 6968982874540818192856792384859504444288-Bit-Datenbank 6550,-
- 1393796574908163638571358476919900888576-Bit-Datenbank 6600,-
- 2787593149816327277142717533839801777152-Bit-Datenbank 6650,-
- 5575186299632654554284435067679603554304-Bit-Datenbank 6700,-
- 11150372599265309108568870135359067108608-Bit-Datenbank 6750,-
- 22300745198530618217137740270718134212224-Bit-Datenbank 6800,-
- 44601490397061236434275480541436268424448-Bit-Datenbank 6850,-
- 89202980794122472868550961082872536848896-Bit-Datenbank 6900,-
- 178405961588244945737101922165745073697792-Bit-Datenbank 6950,-
- 356811923176489891474203844331490147395584-Bit-Datenbank 7000,-
- 713623846352979782948407688662980294791168-Bit-Datenbank 7050,-
- 1427247692705959565896815377325960589582336-Bit-Datenbank 7100,-
- 2854495385411919131793630754651921179164672-Bit-Datenbank 7150,-
- 57089907708238382635872615093038423822912448-Bit-Datenbank 7200,-
- 114179815416476765271745230186076847645824896-Bit-Datenbank 7250,-
- 22835963083295353054349046037215369529165824-Bit-Datenbank 7300,-
- 456719261665907061086980920744307390583316608-Bit-Datenbank 7350,-
- 913438523331814122173961841488614781166633216-Bit-Datenbank 7400,-
- 182687704666362824434792368297322956233326432-Bit-Datenbank 7450,-
- 365375409332725648869584736594645912466652864-Bit-Datenbank 7500,-
- 7307508186654512977391694731892918293333056-Bit-Datenbank 7550,-
- 14615016373309025954783389463785836586666112-Bit-Datenbank 7600,-
- 29230032746618051909566778927571673173332224-Bit-Datenbank 7650,-
- 58460065493236103819133557855143346346664448-Bit-Datenbank 7700,-
- 116920130986472207638267115710286692693328896-Bit-Datenbank 7750,-
- 23384026197294441527653423142057338586657792-Bit-Datenbank 7800,-
- 46768052394588883055306846284114677173315584-Bit-Datenbank 7850,-
- 9353610478917776611061369256822935346623168-Bit-Datenbank 7900,-
- 1870722095783555322212273713364587069324336-Bit-Datenbank 7950,-
- 374144419156711064442454742672917387688672-Bit-Datenbank 8000,-
- 748288838313422128884909485345834775377344-Bit-Datenbank 8050,-
- 1496577676626844257769818768691669550754688-Bit-Datenbank 8100,-
- 2993155353253688515539637537383339101509376-Bit-Datenbank 8150,-
- 5986310706507377031079275074766678030118752-Bit-Datenbank 8200,-
- 1197262141301475406215855014953356406023504-Bit-Datenbank 8250,-
- 239452428260295081243171002990671212047008-Bit-Datenbank 8300,-
- 478904856520590162486342005981342424094112-Bit-Datenbank 8350,-
- 957809713041180324972684011962684848188224-Bit-Datenbank 8400,-
- 1915619426082360649545368023925369776376384-Bit-Datenbank 8450,-
- 3831238852164721299090736047850739554752768-Bit-Datenbank 8500,-
- 7662477704329442598181472095701479109505536-Bit-Datenbank 8550,-
- 15324954408658885196362944191402958199011104-Bit-Datenbank 8600,-
- 3064990881731777039272588838280591638022208-Bit-Datenbank 8650,-
- 6129981763463554078545177676561183604444416-Bit-Datenbank 8700,-
- 12259963526927108170890355353122367208888832-Bit-Datenbank 8750,-
- 245199270538542163417807107062447347377776-Bit-Datenbank 8800,-
- 490398541077084326835614214124894686755552-Bit-Datenbank 8850,-
- 980797082154168653671228428249789373511104-Bit-Datenbank 8900,-
- 1961594164308337307342456856499586747022208-Bit-Datenbank 8950,-
- 3923188328616674614684913712999173494044416-Bit-Datenbank 9000,-
- 784637665723334922936982742599834698808832-Bit-Datenbank 9050,-
- 156927533144666984587396548519966939761776-Bit-Datenbank 9100,-
- 313855066289333969174793097039933879523552-Bit-Datenbank 9150,-
- 627710132578667938349586194079867759047104-Bit-Datenbank 9200,-
- 1255420265157335876699172388159735518022208-Bit-Datenbank 9250,-
- 2510840530314671753398344776319471036044416-Bit-Datenbank 9300,-
- 5021681060629343506796695542638942072088832-Bit-Datenbank 9350,-
- 100433621212586870135933910852778841537776-Bit-Datenbank 9400,-
- 200867242425173740271877821705577683075552-Bit-Datenbank 9450,-
- 401734484850347480543755643411155466151104-Bit-Datenbank 9500,-
- 80346896970069496108751128682231092222208-Bit-Datenbank 9550,-
- 160693793940138992217502257364462184444416-Bit-Datenbank 9600,-
- 321387587880277984435004514728924368888832-Bit-Datenbank 9650,-
- 6427751757605559688700090294578487737776-Bit-Datenbank 9700,-
- 1285550351521111937740018588915775555552-Bit-Datenbank 9750,-
- 2571100703042223875480037177831511111104-Bit-Datenbank 9800,-
- 5142201406084447750960074355663022222208-Bit-Datenbank 9850,-
- 10284402812168895501920147113260444444416-Bit-Datenbank 9900,-
- 2056880562433779100384029422652088888832-Bit-Datenbank 9950,-
- 41137611248675582007680588453041777776-Bit-Datenbank 10000,-

32/37 KByte-Modul

179,-

Spezialsoftware zu Spitzenpreisen für Sie ausgewählt!



FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

Spezial-Case 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

Text: ...

COMMODORE 64

★ FUNDGRUBE ★

Bellevue, Wash. 98004 • 206-471-1234 • open Mon-Fri 10:00-6:00 • Sat 10:00-5:00 • Sun 11:00-5:00

■ **Paul American Electronics** ■
 Apple, IBM, Radio Shack, I. Reston
 701 2nd St. S.W. • Seattle, WA 98104
 (206) 441-1234 • open 7 days

London, Ont. Canada • Phone 416-754-1111 • 1111 St. Clair St. W. • Toronto
 Hours: 10:00-6:00 • Open 7 days

9000 Yonge St., York, Ont. Canada
 905-477-1111 • open 7 days • 10:00-6:00
 1000 Hwy. 7, Unit 10 • Markham, Ont.
 416-491-1111 • open 7 days

641 6th St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C.
 604-681-1111 • open 7 days • 10:00-6:00

Superspaß Superspiele Superpreise

mit den aktuellen SIRIUS
Disketten und Cartridges

APPLE DISK	Preis	APPLE DISK II DISK	Preis
Big Boy	99,-	Chess	99,-
Big Boy II	79,-	Chess II	99,-
Big Boy III	99,-	Chess III	99,-
Big Boy IV	99,-	Chess IV	99,-
Big Boy V	99,-	Chess V	99,-
Big Boy VI	99,-	Chess VI	99,-
Big Boy VII	99,-	Chess VII	99,-
Big Boy VIII	99,-	Chess VIII	99,-
Big Boy IX	99,-	Chess IX	99,-
Big Boy X	99,-	Chess X	99,-
Big Boy XI	99,-	Chess XI	99,-
Big Boy XII	99,-	Chess XII	99,-
Big Boy XIII	99,-	Chess XIII	99,-
Big Boy XIV	99,-	Chess XIV	99,-
Big Boy XV	99,-	Chess XV	99,-
Big Boy XVI	99,-	Chess XVI	99,-
Big Boy XVII	99,-	Chess XVII	99,-
Big Boy XVIII	99,-	Chess XVIII	99,-
Big Boy XIX	99,-	Chess XIX	99,-
Big Boy XX	99,-	Chess XX	99,-
Big Boy XXI	99,-	Chess XXI	99,-
Big Boy XXII	99,-	Chess XXII	99,-
Big Boy XXIII	99,-	Chess XXIII	99,-
Big Boy XXIV	99,-	Chess XXIV	99,-
Big Boy XXV	99,-	Chess XXV	99,-
Big Boy XXVI	99,-	Chess XXVI	99,-
Big Boy XXVII	99,-	Chess XXVII	99,-
Big Boy XXVIII	99,-	Chess XXVIII	99,-
Big Boy XXIX	99,-	Chess XXIX	99,-
Big Boy XXX	99,-	Chess XXX	99,-
Big Boy XXXI	99,-	Chess XXXI	99,-
Big Boy XXXII	99,-	Chess XXXII	99,-
Big Boy XXXIII	99,-	Chess XXXIII	99,-
Big Boy XXXIV	99,-	Chess XXXIV	99,-
Big Boy XXXV	99,-	Chess XXXV	99,-
Big Boy XXXVI	99,-	Chess XXXVI	99,-
Big Boy XXXVII	99,-	Chess XXXVII	99,-
Big Boy XXXVIII	99,-	Chess XXXVIII	99,-
Big Boy XXXIX	99,-	Chess XXXIX	99,-
Big Boy XL	99,-	Chess XL	99,-
Big Boy XLI	99,-	Chess XLI	99,-
Big Boy XLII	99,-	Chess XLII	99,-
Big Boy XLIII	99,-	Chess XLIII	99,-
Big Boy XLIV	99,-	Chess XLIV	99,-
Big Boy XLV	99,-	Chess XLV	99,-
Big Boy XLVI	99,-	Chess XLVI	99,-
Big Boy XLVII	99,-	Chess XLVII	99,-
Big Boy XLVIII	99,-	Chess XLVIII	99,-
Big Boy XLIX	99,-	Chess XLIX	99,-
Big Boy L	99,-	Chess L	99,-
Big Boy LI	99,-	Chess LI	99,-
Big Boy LII	99,-	Chess LII	99,-
Big Boy LIII	99,-	Chess LIII	99,-
Big Boy LIV	99,-	Chess LIV	99,-
Big Boy LV	99,-	Chess LV	99,-
Big Boy LVI	99,-	Chess LVI	99,-
Big Boy LVII	99,-	Chess LVII	99,-
Big Boy LVIII	99,-	Chess LVIII	99,-
Big Boy LIX	99,-	Chess LIX	99,-
Big Boy LX	99,-	Chess LX	99,-
Big Boy LXI	99,-	Chess LXI	99,-
Big Boy LXII	99,-	Chess LXII	99,-
Big Boy LXIII	99,-	Chess LXIII	99,-
Big Boy LXIV	99,-	Chess LXIV	99,-
Big Boy LXV	99,-	Chess LXV	99,-
Big Boy LXVI	99,-	Chess LXVI	99,-
Big Boy LXVII	99,-	Chess LXVII	99,-
Big Boy LXVIII	99,-	Chess LXVIII	99,-
Big Boy LXIX	99,-	Chess LXIX	99,-
Big Boy LXX	99,-	Chess LXX	99,-
Big Boy LXXI	99,-	Chess LXXI	99,-
Big Boy LXXII	99,-	Chess LXXII	99,-
Big Boy LXXIII	99,-	Chess LXXIII	99,-
Big Boy LXXIV	99,-	Chess LXXIV	99,-
Big Boy LXXV	99,-	Chess LXXV	99,-
Big Boy LXXVI	99,-	Chess LXXVI	99,-
Big Boy LXXVII	99,-	Chess LXXVII	99,-
Big Boy LXXVIII	99,-	Chess LXXVIII	99,-
Big Boy LXXIX	99,-	Chess LXXIX	99,-
Big Boy LXXX	99,-	Chess LXXX	99,-
Big Boy LXXXI	99,-	Chess LXXXI	99,-
Big Boy LXXXII	99,-	Chess LXXXII	99,-
Big Boy LXXXIII	99,-	Chess LXXXIII	99,-
Big Boy LXXXIV	99,-	Chess LXXXIV	99,-
Big Boy LXXXV	99,-	Chess LXXXV	99,-
Big Boy LXXXVI	99,-	Chess LXXXVI	99,-
Big Boy LXXXVII	99,-	Chess LXXXVII	99,-
Big Boy LXXXVIII	99,-	Chess LXXXVIII	99,-
Big Boy LXXXIX	99,-	Chess LXXXIX	99,-
Big Boy LXXXX	99,-	Chess LXXXX	99,-
Big Boy LXXXXI	99,-	Chess LXXXXI	99,-
Big Boy LXXXXII	99,-	Chess LXXXXII	99,-
Big Boy LXXXXIII	99,-	Chess LXXXXIII	99,-
Big Boy LXXXXIV	99,-	Chess LXXXXIV	99,-
Big Boy LXXXXV	99,-	Chess LXXXXV	99,-
Big Boy LXXXXVI	99,-	Chess LXXXXVI	99,-
Big Boy LXXXXVII	99,-	Chess LXXXXVII	99,-
Big Boy LXXXXVIII	99,-	Chess LXXXXVIII	99,-
Big Boy LXXXXIX	99,-	Chess LXXXXIX	99,-
Big Boy LXXXXX	99,-	Chess LXXXXX	99,-

Bestpreisgarantie! Invalide und Kinder ab 10%
 Versand gratis! • 1000 1st St. S.W. • Vancouver, B.C. • 604-681-1111

Name

Street

City

State

Zip

Phone

Signature

Date

Copyright © 1985 by RAVING COMPUTER
 All rights reserved. Printed in the U.S.A.
 RAVING COMPUTER, 1000 1st St. S.W., Vancouver, B.C. V6C 1A1

LESERFORUM

Wer kennt den VZ200?

Ich habe mir den VZ101 über den deutsch-französischen Dual-Computer und gefragt, ob der neue Computer in diesem Computer keine Progression im Vergleich zu Progression für den VZ200? Was ist notwendig, um den VZ200 zu benutzen?

Gert Hagen

VC 20-Tips

Gibt es nur eine VC 20 eine 1000-Computer die sich entwickelt und ganz Entwicklung nicht nur eine, sondern auch die neue Version? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Ich bin Besitzer einer VC 20 und habe mich die letzten Wochen mit dem Kauf eines neuen Computers beschäftigt. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Michael Käfer

Ich besitze eine VC 20 und bin sehr zufrieden mit dem Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Michael Käfer

Gibt es eine Progression für den VC 20?

Michael Käfer

Ich bin ein VC 20-Besitzer und habe mich sehr für den Computer interessiert. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Michael Käfer

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Ich habe mir eine VC 20 gekauft und bin sehr zufrieden mit dem Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Ich habe mir eine VC 20 gekauft und bin sehr zufrieden mit dem Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

64-Tips

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Dieter Jost

Fragen Sie doch

Schicken Sie uns Ihre Fragen und wir werden sie Ihnen beantworten. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Die VC 20 ist ein sehr guter Computer. Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität? Wie ist es mit der Produktivität?

Französisch lernen

Mit diesem Programm für den VC 20 können Sie die französischen unregelmäßigen Verben pauken. Das heißt aber nicht, daß Sie nur die unregelmäßigen Verben lernen können. Durch Änderung der DATA-Zeilen besteht die Möglichkeit, Ihre eigenen Vokabeln abzufragen.



Das Ablauf des Programms ist folgendermaßen: In mehreren Schritten fragt das Computer nach den Anzahl der Vokabeln die er zu abfragen hat. Es macht dann eine beliebige Vokabel aus und verlangt nach dem, was die R-Funktion des Rechners ist. Wenn Sie die falsche Antwort geben, so ist das kein Problem, Sie können die richtige Antwort eingeben und das

0000	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0001	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0002	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0003	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0004	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0005	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0006	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0007	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0008	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0009	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0010	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0011	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0012	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0013	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0014	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0015	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0016	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0017	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0018	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0019	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0020	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0021	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0022	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0023	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0024	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0025	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0026	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0027	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0028	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0029	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0030	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0031	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0032	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0033	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0034	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0035	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0036	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0037	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0038	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0039	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0040	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0041	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0042	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0043	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0044	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0045	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0046	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0047	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0048	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0049	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0050	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0051	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0052	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0053	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0054	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0055	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0056	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0057	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0058	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0059	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0060	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0061	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0062	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0063	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0064	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0065	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0066	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0067	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0068	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0069	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0070	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0071	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0072	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0073	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0074	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0075	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0076	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0077	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0078	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0079	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0080	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0081	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0082	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0083	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0084	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0085	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0086	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0087	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0088	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0089	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0090	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0091	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0092	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0093	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0094	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0095	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0096	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0097	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0098	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0099	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS
0100	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS	FRANCOIS

Beispielprogramm für die Prüfung der unregelmäßigen Verben



Anzahl der gewählten Piktoren des Jahres wurde mit 1000000 angegeben.

Das Schicksal des Weltworts ist also vielfach. Die Verweise sind nicht nur auf andere Wörter, sondern auch auf andere Wörter, die mit demselben Wort verbunden sind.

Durch Streichen von Zeichen nach für andere Computer

Das Problem mit anderen Computern

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Die Lösung ist, die Zeichen, die nicht gelesen werden können, durch andere Zeichen zu ersetzen.

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Das Problem besteht darin, dass ein PC 20 nicht alle Zeichen des Alphabets kennt, sondern nur die Zeichen, die in der Sprache des Herstellers verwendet werden. Das heißt, ein PC 20 kann nicht alle Zeichen des Alphabets lesen.

Meßdaten auswerten mit dem ZX81

Das Programm »Optik« wurde zur Auswertung von Meßreihen geschrieben. Es läßt sich auf beliebige Anwendungsgebiete übertragen. Benötigt wird die 16-KByte-Version des ZX81.



Für den Rechner heißt das Programm Optik zum Ein- und Auslesen von Daten. Es enthält einen rechnerischen Programmcode mit Eingabe- und Ausgabeprogrammen. Der »Prog-Modus« läßt die Eingabe von Daten und lassen mit 7 1/2-Byte-Speicher.

Das Hauptmenü beginnt mit Zeile 10 und lautet nach Formel in die Messungsmenge an in den nächsten Unterprogrammen werden bedient sich von Key-Unterprogrammen für die verschiedenen Meßergebnisse einleitende Textzeilen. Das Menü des »Modus Daten« ermöglicht es jeweils durch ein »Modus«-Unterprogramm für die Meßdaten einzulesen. Die Meßdaten beginnt in Zeile 150

und endet mit Zeile 200. C-Daten werden dann verarbeitet.

Die Anzahl der Wertepaare $F=H$ ist von 1 bis 10 einstellbar. Darüber hinaus müßte mit Spezialprogrammen der Benutzer für die meisten Fehler durch diese Anzahl aber ausreichen. In ein Programm, das das Menü enthält, ist ein Unterprogramm, das mit dem Hauptprogramm ab Zeile 80 beginnt und die $F=H$ Unterprogramme einleitet.

Die Daten des Programms enthält das CPU-Interpretier- und Programmiermenü. In das Menü »Modus«-Anzeige und »Modus«-Anzeige und »Modus«-Anzeige sind die Daten gespeichert. Sie sind mit »Modus«-Anzeige

```

0 REM 8 WROBLEWSKI, SILBERBERG
STR 50 , 4410 FREIHE,
[5] 6.83
5 REM OPTIK
10 REM OPTISCHE ABBILDUNGEN
20 REM DÜENNE LINSEN, ABERRAT
ON
30 PRINT AT 3,3:"OPTISCHE ABB
LIDUNGEN"
40 PRINT AT 6,3:"DÜENNE LINSEN
, ABERRATION"
50 PAUSE 150
60 CLS
70 PRINT AT 0,3:"WROBLEWSKIEN
"
80 PRINT AT 2,0:" 1 GEGENSTANDSMITTE
G'
90 PRINT AT 3,0:" 2 BILDWEITE
B'
100 PRINT AT 4,0:" 3 BRECHERKRAFT
1/F=1/B+1/B"
110 PRINT AT 5,0:" 4 ENTF.BILD-
GEGENST. L=C+G"
120 PRINT AT 6,0:" 5 ENTF.LINSE
-LINSE D=C+G"
130 PRINT AT 7,0:" 6 B=1/S(L+G)"
140 PRINT AT 8,0:" 7 B= 1/2(L+D)
"
150 PRINT AT 9,0:" 8 BRECHERKRAFT
F=1/4(L-(D+2/F))"
160 PRINT AT 10,0:" 9 MITTELWER
T VON F"
170 PRINT AT 11,0:" 1 BRE. KL. 1
/F=N-(1/R1)+1/R2"
180 PRINT AT 12,0:" 0 DATENBERE
ICH"
190 PRINT AT 13,0:" A AUSGABE"
200 PRINT AT 17,0:" S SPEICHERN
"
210 IF INKEY$="1" THEN GOSUB 20
G0
220 IF INKEY$="2" THEN GOSUB 25
G0
230 IF INKEY$="3" THEN GOSUB 30
G0
240 IF INKEY$="4" THEN GOSUB 35
G0
250 IF INKEY$="5" THEN GOSUB 40
G0
260 IF INKEY$="6" THEN GOSUB 45
G0
270 IF INKEY$="7" THEN GOSUB 50
G0

```

```

290 IF INKEY$="0" THEN GOSUB 40
00
295 IF INKEY$="9" THEN GOSUB 40
00
305 IF INKEY$="I" THEN GOSUB 45
00
315 IF INKEY$="O" THEN GOSUB 50
00
325 IF INKEY$="A" THEN GOSUB 40
00
335 IF INKEY$="S" THEN GOSUB 50
00
340 GOTO 75
350 PAUSE 404
360 CLS
370 PRINT AT 0,0;"0 ",AT 0,6;"
311";AT 0,12;"92:";AT 0,18;"X2:"
380 FOR N=1 TO 5
390 PRINT AT N-1,0,A(N); AT N-1,
6,B(N); AT N-1,12,C(N); AT N-1,
18,B(N)
400 NEXT N
410 RETURN
420 REM DATENFELD ERSTELLEN
4300 CLS
440 PRINT AT 1,0;"00:";AT 1,6;"
41 " ;AT 1,12;"31:";AT 1,18;"X3:"
4500 PRINT AT 20,0;"FÜR WIEVIEL
E WERTE ? [MAX. 20]"
4600 INPUT S
4700 IF S>20 THEN GOTO 1000
4800 PRINT AT 0,0;"DATENFELD FILE
N ",S;" WERTE:";AT 20,0;"
4900 DIM A(S)
5000 FOR N=1 TO S
5100 PRINT AT N+1,0;">"
5200 INPUT A(N)
5300 PRINT AT N+1,0;A(N)
5400 NEXT N
5500 DIM B(5)
5600 FOR N=1 TO 5
5700 PRINT AT N+1,6;">"
5800 INPUT B(N)
5900 PRINT AT N+1,6;B(N)

```

```

6000 NEXT N
6100 DIM C(5)
6200 FOR N= 1 TO 5
6300 PRINT AT N+1,12;">"
6400 INPUT C(N)
6500 PRINT AT N+1,12,C(N)
6600 NEXT N
6700 DIM D(5)
6800 FOR N=1 TO 5
6900 PRINT AT N+1,18;">"
7000 INPUT D(N)
7100 PRINT AT N+1,18,D(N)
7200 NEXT N
7300 PAUSE 404
7400 CLS
7500 RETURN
7600 REM BEGEGENSTANDSWEITE S
7700 CLS
7800 PRINT AT 20,0;"0"BEGEGENSTANDS
WEITE N 1. STELLUNG"
7900 PRINT AT 0,24;"0 1.:"
8000 GOSUB 500
8100 FOR N= 1 TO 5
8200 LET B(N)=A(N)
8300 PRINT AT N+1,24,0
8400 NEXT N
8500 PRINT AT 21,0;"FÜR S 2. N/
1. BEGEGEN"
8600 PAUSE 404
8700 PRINT AT 20,18;"2:";AT 0,26;"
3:";AT 21,0;"
8800 FOR N=1 TO 5
8900 LET C=C(N)+A(N)
9000 PRINT AT N+1,24,0
9100 NEXT N
9200 PAUSE 404
9300 CLS
9400 RETURN
9500 REM BILDSWEITE B
9600 CLS
9700 PRINT AT 20,0;"BILDSWEITE B
FÜR 1. STELLUNG";AT 0,24;"0 1.:"
9800 GOSUB 500
9900 FOR N=1 TO 5

```

*Letzte = Daten-
zur Meßdatenaus-
wertung
Fortsetzung*

```

2540 LET A=B(N)-C(N)
2550 PRINT AT N+1,24,M
2560 NEXT N
2570 PRINT AT 21,0,"FUER B Z. N/
L BRECHEN"
2580 PAUSE 404
2590 PRINT AT 20,24,"Z",AT 0,24;
"Z",AT 21,0;
2600 FOR N=1 TO 5
  2610 LET P=0 (N)-C(N)
2620 PRINT AT N+1,24,P
2630 NEXT N
2640 PAUSE 404
2650 CLS
2670 RETURN
2690 REM BRECHRAF= 1/P=1/0+1/0
2700 CLS
2810 PRINT AT 0,24,"1. 1/P=",AT
20,0;"1/P FUER 1 STELLUNG"
2820 GOSUB 500
2830 FOR N=1 TO 5
2840 LET Q=1/(B(N)-A(N))-1/(B(N)
-A(N))
2850 PRINT AT N+1, 24,Q
2860 NEXT N
2870 PRINT AT 21,0,"FUER Z. 1/P
N/L BRECHEN"
2880 PAUSE 404
2890 PRINT AT 0,24,"2",AT 20,0;"
2",AT 21,0;
2900 FOR N=1 TO 5
2910 LET T=1/(C(N)-A(N))+1/(B(N)
-C(N))
2920 PRINT AT N+1,24,T
2930 NEXT N
2940 PAUSE 404
2950 CLS
2980 RETURN
2990 REM ENTFL.BILD-BRECHST.
3000 CLS
3010 PRINT AT 0,24,"3",AT 20,0;
"ENTFL.BILD-BRECHST. D=6+3"
3020 GOSUB 500
3030 FOR N=1 TO 5

```

```

3040 LET T=B(N)-P(N)
3050 PRINT AT N+1,24,T
3060 NEXT N
3070 PAUSE 404
3080 CLS
3090 RETURN
3100 REM ENTFL.LINSE-LINSE
4000 CLS
4010 PRINT AT 0,24,"4",AT 20,0;
"ENTFL.LINSE-LINSE D=6+0"
4020 GOSUB 500
4030 FOR N=1 TO 5
4040 LET R=C(N)-B(N)
4050 PRINT AT N+1,24,R
4060 NEXT N
4070 PAUSE404
4080 CLS
4090 RETURN
4100 REM D=1/2(D+0)
4110 CLS
4120 PRINT AT 0,24,"5",AT 20,0;
"5=1/2*(D+0)"
4130 GOSUB 470
4140 FOR N=1 TO 5
4150 LET T=1/2*(D(N)-P(N))+C(N)
]-R(N))
4160 PRINT AT N+1,24,T
4170 NEXT N
4180 PAUSE 404
4190 CLS
4200 REM D=1/2(D-0)
4210 CLS
4220 PRINT AT 0,24,"6",AT 20,0;
"6=1/2*(D-0)"
4230 GOSUB 500
4240 FOR N=1 TO 5
4250 LET J=1/2*(C(N)-A(N))-C(N)
]-R(N))
4260 PRINT AT N+1,24,J
4270 NEXT N
4280 PAUSE 404
4290 CLS
4300 RETURN
4310 REM F=1/4(F+0+1/5)

```

Leser-Opfer
 der Arbeitskreis
 wartung
 /Petersen/

```

5000 CLS
5010 PRINT AT 0,24,"F=",AT 20,0:
" F=1/4*(E+(D+0.7/E))"
5020 GOSUB 500
5030 FOR N=1 TO 5
5040 LET Y=1/4*{(D(N)+A(N))+{(D(N)
)-B(N)}+0.7/(D(N)+A(N))}
5050 PRINT AT N+1,24,Y
5060 NEXT N
5070 PAUSE 404
5080 CLS
5090 RETURN
5100 REM MITTELMERT F
6000 CLS
6010 PRINT AT 0,24:"WERTE F="
6020 GOTO 500
6030 REM W(S)
6040 FOR N=1 TO 5
6050 LET W(N)=1/4*{(D(N)+A(N))-{(D(N)
)-B(N)}+0.7/(D(N)+A(N))}
6060 WR(N) AT N+1,24;W(N)
6070 NEXT N
6080 LE" W=0
6090 FOR N=1 TO 5
6100 LET W=W+W(N)
6110 NEXT N
6120 PRINT AT 5+5,20,"SUMME F: "
.W
6130 PRINT AT 5+7,20,"MITTELMERT
F=",W/5
6200 PAUSE 404
6210 CLS
6220 RETURN
6300 REM BRECHKRAFT
6000 CLS
6010 PRINT"RICHT ERFASST"
6020 PAUSE 404
6030 CLS
6040 RETURN
6050 REM GRAFFY
7000 CLS
7000 POF DRUCKERN
8000 CLS
8010 GOSUB 500
8020 COPY
8030 PAUSE 404
8040 CLS
8050 GOSUB 2000
8060 COPY
8070 PAUSE 404
8080 CLS
8090 GOTO 5
8100 STOP
9000 GOSUB 2000
9010 COPY
9100 PAUSE 404
9110 CLS
9120 GOSUB 2000
9130 COPY
9140 PAUSE 404
9150 CLS
9160 GOSUB 2500
9170 COPY
9180 PAUSE 404
9190 CLS
9200 GOSUB 4000
9210 COPY
9220 PAUSE 404
9230 CLS
9240 GOSUB 5000
9250 COPY
9260 PAUSE 404
9270 CLS
9280 GOSUB 6000
9290 COPY
9300 PAUSE 404
9310 CLS
9320 GOSUB 6500
9330 COPY
9340 PAUSE 404
9350 CLS
9360GOSUB 6000
9370 COPY
9380 PAUSE 404
9390CLS
9400 RETURN
9500 REM SAFE
9000 CLS
9010 PRINT AT 10,0:"SAVE PROGRAM
PG:AT 10,0:"N/L FUGS SAVE"
9020 PAUSE 404
9030 SAVE "OPTIK"
9040 GOTO 5
9050 STOP

```

nicht gespeichert in Daten
durch 9011 -> Programm-n
Nur der Mittelwert -D
Errechnungsprozess über die
max-M und Min = 1/4 also
Daten von 1000-2000
L. W. W. W.

füllig eDatei zur
Maßdatenauswertung
(Wolff)


```

10 CLEAR INPUT "Zahl der Ber
len":G=INPUT "Länge des Ols
":G=INPUT "DIPOL":L=INPUT "
30 DIM NAME(10),DIM RIND(10)
40 LET I=0:GOTO 100
50 LET I=I+1:GOTO 100
60 LET I=I+1:GOTO 100
70 LET I=I+1:GOTO 100
80 LET I=I+1:GOTO 100
90 LET I=I+1:GOTO 100
100 LET I=I+1:GOTO 100
110 LET I=I+1:GOTO 100
120 LET I=I+1:GOTO 100
130 LET I=I+1:GOTO 100
140 LET I=I+1:GOTO 100
150 LET I=I+1:GOTO 100
160 LET I=I+1:GOTO 100
170 LET I=I+1:GOTO 100
180 LET I=I+1:GOTO 100
190 LET I=I+1:GOTO 100
200 LET I=I+1:GOTO 100
210 LET I=I+1:GOTO 100
220 LET I=I+1:GOTO 100
230 LET I=I+1:GOTO 100
240 LET I=I+1:GOTO 100
250 LET I=I+1:GOTO 100
260 LET I=I+1:GOTO 100
270 LET I=I+1:GOTO 100
280 LET I=I+1:GOTO 100
290 LET I=I+1:GOTO 100
300 LET I=I+1:GOTO 100
310 LET I=I+1:GOTO 100
320 LET I=I+1:GOTO 100
330 LET I=I+1:GOTO 100
340 LET I=I+1:GOTO 100
350 LET I=I+1:GOTO 100
360 LET I=I+1:GOTO 100
370 LET I=I+1:GOTO 100
380 LET I=I+1:GOTO 100
390 LET I=I+1:GOTO 100
400 LET I=I+1:GOTO 100
410 LET I=I+1:GOTO 100
420 LET I=I+1:GOTO 100
430 LET I=I+1:GOTO 100
440 LET I=I+1:GOTO 100
450 LET I=I+1:GOTO 100
460 LET I=I+1:GOTO 100
470 LET I=I+1:GOTO 100
480 LET I=I+1:GOTO 100
490 LET I=I+1:GOTO 100
500 LET I=I+1:GOTO 100
510 LET I=I+1:GOTO 100
520 LET I=I+1:GOTO 100
530 LET I=I+1:GOTO 100
540 LET I=I+1:GOTO 100
550 LET I=I+1:GOTO 100
560 LET I=I+1:GOTO 100
570 LET I=I+1:GOTO 100
580 LET I=I+1:GOTO 100
590 LET I=I+1:GOTO 100
600 LET I=I+1:GOTO 100
610 LET I=I+1:GOTO 100
620 LET I=I+1:GOTO 100
630 LET I=I+1:GOTO 100
640 LET I=I+1:GOTO 100
650 LET I=I+1:GOTO 100
660 LET I=I+1:GOTO 100
670 LET I=I+1:GOTO 100
680 LET I=I+1:GOTO 100
690 LET I=I+1:GOTO 100
700 LET I=I+1:GOTO 100
710 LET I=I+1:GOTO 100
720 LET I=I+1:GOTO 100
730 LET I=I+1:GOTO 100
740 LET I=I+1:GOTO 100
750 LET I=I+1:GOTO 100
760 LET I=I+1:GOTO 100
770 LET I=I+1:GOTO 100
780 LET I=I+1:GOTO 100
790 LET I=I+1:GOTO 100
800 LET I=I+1:GOTO 100
810 LET I=I+1:GOTO 100
820 LET I=I+1:GOTO 100
830 LET I=I+1:GOTO 100
840 LET I=I+1:GOTO 100
850 LET I=I+1:GOTO 100
860 LET I=I+1:GOTO 100
870 LET I=I+1:GOTO 100
880 LET I=I+1:GOTO 100
890 LET I=I+1:GOTO 100
900 LET I=I+1:GOTO 100
910 LET I=I+1:GOTO 100
920 LET I=I+1:GOTO 100
930 LET I=I+1:GOTO 100
940 LET I=I+1:GOTO 100
950 LET I=I+1:GOTO 100
960 LET I=I+1:GOTO 100
970 LET I=I+1:GOTO 100
980 LET I=I+1:GOTO 100
990 LET I=I+1:GOTO 100
1000 LET I=I+1:GOTO 100

```

```

810 GO TO 500
820 CLS INPUT "Stichwort":
830 LET MESSAGE=" " OR ""
840 IF LEN THEN PRINT "Verfa
850 GO SUB 50
860 FOR I=1 TO 3: IF MESSAGE=""
870 THEN CLS:PRINT " "
880 MESSAGE=" "
890 INPUT "Stichwort":
900 GO TO 830
910 NEXT I:PRINT "Stichwort:
920 "
930 PRINT "Stichwort:
940 "
950 PRINT "Stichwort:
960 "
970 PRINT "Stichwort:
980 "
990 PRINT "Stichwort:
1000 "
1010 PRINT "Stichwort:
1020 "
1030 PRINT "Stichwort:
1040 "
1050 PRINT "Stichwort:
1060 "
1070 PRINT "Stichwort:
1080 "
1090 PRINT "Stichwort:
1100 "
1110 PRINT "Stichwort:
1120 "
1130 PRINT "Stichwort:
1140 "
1150 PRINT "Stichwort:
1160 "
1170 PRINT "Stichwort:
1180 "
1190 PRINT "Stichwort:
1200 "
1210 PRINT "Stichwort:
1220 "
1230 PRINT "Stichwort:
1240 "
1250 PRINT "Stichwort:
1260 "
1270 PRINT "Stichwort:
1280 "
1290 PRINT "Stichwort:
1300 "
1310 PRINT "Stichwort:
1320 "
1330 PRINT "Stichwort:
1340 "
1350 PRINT "Stichwort:
1360 "
1370 PRINT "Stichwort:
1380 "
1390 PRINT "Stichwort:
1400 "
1410 PRINT "Stichwort:
1420 "
1430 PRINT "Stichwort:
1440 "
1450 PRINT "Stichwort:
1460 "
1470 PRINT "Stichwort:
1480 "
1490 PRINT "Stichwort:
1500 "
1510 PRINT "Stichwort:
1520 "
1530 PRINT "Stichwort:
1540 "
1550 PRINT "Stichwort:
1560 "
1570 PRINT "Stichwort:
1580 "
1590 PRINT "Stichwort:
1600 "
1610 PRINT "Stichwort:
1620 "
1630 PRINT "Stichwort:
1640 "
1650 PRINT "Stichwort:
1660 "
1670 PRINT "Stichwort:
1680 "
1690 PRINT "Stichwort:
1700 "
1710 PRINT "Stichwort:
1720 "
1730 PRINT "Stichwort:
1740 "
1750 PRINT "Stichwort:
1760 "
1770 PRINT "Stichwort:
1780 "
1790 PRINT "Stichwort:
1800 "
1810 PRINT "Stichwort:
1820 "
1830 PRINT "Stichwort:
1840 "
1850 PRINT "Stichwort:
1860 "
1870 PRINT "Stichwort:
1880 "
1890 PRINT "Stichwort:
1900 "
1910 PRINT "Stichwort:
1920 "
1930 PRINT "Stichwort:
1940 "
1950 PRINT "Stichwort:
1960 "
1970 PRINT "Stichwort:
1980 "
1990 PRINT "Stichwort:
2000 "

```

Drilling an online

Es so diese und andere De-
 des Eines sind zuge-
 ist das vi. Haupt Baue-
 vor nicht an Kunden ver-
 binden so wird dies mit
 dem Netz durchgeföhrt wird in
 der Marke durchgeföhrt
 5 Stunden W&L aus die-
 14 von der Eines herden
 und hat diese Neuanlage
 vorgenommen so hat man
 zu dessen Kommando des
 Programm verfahren
 4 Meter Text Handzettel so-
 möglich das Druckwerk ver-

handenes Kreislauf durch
 ganz kostenlos zu erstellen
 Das Kommando verfahren ist so
 nur 1. aber mit mehreren
 Bauelementen darstellbar
 5 Stunden. Diese Funktion
 bietet die Möglichkeit
 anzufragen, aber nicht
 mehrerwünschte Kunden
 in die die Eines in druck-
 ten, die Information geben
 unterbeschrieben, lesbar
 in die Eines durch die 4-
 0er's entsprechende Ver-
 fahren nur mit 5. zeichnen

754	FRONTRECHENZ
755	FRONTRECHENZ
756	FRONTRECHENZ
757	FRONTRECHENZ
758	FRONTRECHENZ
759	FRONTRECHENZ
760	FRONTRECHENZ
761	FRONTRECHENZ
762	FRONTRECHENZ
763	FRONTRECHENZ
764	FRONTRECHENZ
765	FRONTRECHENZ
766	FRONTRECHENZ
767	FRONTRECHENZ
768	FRONTRECHENZ
769	FRONTRECHENZ
770	FRONTRECHENZ
771	FRONTRECHENZ
772	FRONTRECHENZ
773	FRONTRECHENZ
774	FRONTRECHENZ
775	FRONTRECHENZ
776	FRONTRECHENZ
777	FRONTRECHENZ
778	FRONTRECHENZ
779	FRONTRECHENZ
780	FRONTRECHENZ
781	FRONTRECHENZ
782	FRONTRECHENZ
783	FRONTRECHENZ
784	FRONTRECHENZ
785	FRONTRECHENZ
786	FRONTRECHENZ
787	FRONTRECHENZ
788	FRONTRECHENZ
789	FRONTRECHENZ
790	FRONTRECHENZ
791	FRONTRECHENZ
792	FRONTRECHENZ
793	FRONTRECHENZ
794	FRONTRECHENZ
795	FRONTRECHENZ
796	FRONTRECHENZ
797	FRONTRECHENZ
798	FRONTRECHENZ
799	FRONTRECHENZ
800	FRONTRECHENZ
801	FRONTRECHENZ
802	FRONTRECHENZ
803	FRONTRECHENZ
804	FRONTRECHENZ
805	FRONTRECHENZ
806	FRONTRECHENZ
807	FRONTRECHENZ
808	FRONTRECHENZ
809	FRONTRECHENZ
810	FRONTRECHENZ
811	FRONTRECHENZ
812	FRONTRECHENZ
813	FRONTRECHENZ
814	FRONTRECHENZ
815	FRONTRECHENZ
816	FRONTRECHENZ
817	FRONTRECHENZ
818	FRONTRECHENZ
819	FRONTRECHENZ
820	FRONTRECHENZ
821	FRONTRECHENZ
822	FRONTRECHENZ
823	FRONTRECHENZ
824	FRONTRECHENZ
825	FRONTRECHENZ
826	FRONTRECHENZ
827	FRONTRECHENZ
828	FRONTRECHENZ
829	FRONTRECHENZ
830	FRONTRECHENZ
831	FRONTRECHENZ
832	FRONTRECHENZ
833	FRONTRECHENZ
834	FRONTRECHENZ
835	FRONTRECHENZ
836	FRONTRECHENZ
837	FRONTRECHENZ
838	FRONTRECHENZ
839	FRONTRECHENZ
840	FRONTRECHENZ
841	FRONTRECHENZ
842	FRONTRECHENZ
843	FRONTRECHENZ
844	FRONTRECHENZ
845	FRONTRECHENZ
846	FRONTRECHENZ
847	FRONTRECHENZ
848	FRONTRECHENZ
849	FRONTRECHENZ
850	FRONTRECHENZ
851	FRONTRECHENZ
852	FRONTRECHENZ
853	FRONTRECHENZ
854	FRONTRECHENZ
855	FRONTRECHENZ
856	FRONTRECHENZ
857	FRONTRECHENZ
858	FRONTRECHENZ
859	FRONTRECHENZ
860	FRONTRECHENZ
861	FRONTRECHENZ
862	FRONTRECHENZ
863	FRONTRECHENZ
864	FRONTRECHENZ
865	FRONTRECHENZ
866	FRONTRECHENZ
867	FRONTRECHENZ
868	FRONTRECHENZ
869	FRONTRECHENZ
870	FRONTRECHENZ
871	FRONTRECHENZ
872	FRONTRECHENZ
873	FRONTRECHENZ
874	FRONTRECHENZ
875	FRONTRECHENZ
876	FRONTRECHENZ
877	FRONTRECHENZ
878	FRONTRECHENZ
879	FRONTRECHENZ
880	FRONTRECHENZ
881	FRONTRECHENZ
882	FRONTRECHENZ
883	FRONTRECHENZ
884	FRONTRECHENZ
885	FRONTRECHENZ
886	FRONTRECHENZ
887	FRONTRECHENZ
888	FRONTRECHENZ
889	FRONTRECHENZ
890	FRONTRECHENZ
891	FRONTRECHENZ
892	FRONTRECHENZ
893	FRONTRECHENZ
894	FRONTRECHENZ
895	FRONTRECHENZ
896	FRONTRECHENZ
897	FRONTRECHENZ
898	FRONTRECHENZ
899	FRONTRECHENZ
900	FRONTRECHENZ

* EINKÜHREN *	
ALTER SALDO	1892,88,-
LOHN / WAGHALT	2002,88,-
NEBENNETZKOSTEN	126,75,-
RENTEN / PENSION	8,88,-
SPARZINSCH	12,13,-
?	8,88,-
?	8,88,-
SCHULDSCH.	239,33,-
GESAMT	3368,21,-

Bild 1: Auschnitt einer monatlichen Finanzbuchhaltung

001000
00 000000

* AUSGABEN *	
Miete	400,00,-
SBS	50,00,-
HIN	45,87,-
ABSCHLUS.	9,33,-
TELEFON	85,00,-
FRHOFELD	137,00,-
VERSICHERUNG	212,45,-
AUTO	230,00,-
KLEIDUNG	50,00,-
TRASHHOLD	100,00,-
LEBENSMITTEL	500,00,-
WASCHMITTEL	30,00,-
HYGIENE	40,00,-
REINIGUNG	30,00,-
GENUSSMITTEL	34,00,-
GESCHENKE	70,00,-
HOBBY	100,00,-
SPAREN	300,00,-
?	8,88,-
SCHULDSCH.	8,88,-
GESAMT	2258,05,-

Bild 2: Auschnitt einer monatlichen Ausgabenbuchhaltung

Listing des Monats

Programmieren Sie Ihren Computer selbst? Haben Sie Programme, die Sie selbst geschrieben haben? Wozu setzen Sie diese Programme ein?

Wir suchen die schönsten Listings unserer Leser, um sie in den nächsten Ausgaben zu veröffentlichen. Denn Happy-Computer ist die Zeitschrift zum Mitmachen. Für jedes Listing, das in Happy-Computer erscheint, zahlen wir ein Honorar von DM 100,- bis zu DM 300,-.

Bis zu DM 2.000,- zu gewinnen:

Die Redaktion von Happy-Computer prüft alle Einreichungen. Aus den schönsten Listings, die veröffentlicht werden, wird einmal im Monat das Listing des Monats ausgewählt und mit einem Barbetrag von

DM 2.000,-
prämiiert.

**Und so
machen
Sie mit:**

Schicken Sie Ihr Listing und die abschließende Programm- und/oder graphische Dokumentation auf ausführlicher Beschreibung darüber, was Sie mit diesem Programm alles machen, was es für Sie ist und wie es funktioniert (Hilfswörter). Dazu eine Liste der verwendeten Befehle. Verwenden Sie für Ausmaße und Layout ein sauberes Format und reines Paper. Schreiben Sie auf Ordinateur- (10 mm) Papier.

Schicken Sie Ihr Listing an: Happy-Computer –
Abt. Listing des Monats –
Bismarck-Str. 2, 8033 Haar bei München.

**Wir suchen
die interes-
santesten
Listings!**

Farbdrucker zu gewinnen: Wer druckt die schönste Glückwunschkarte?

Das Jahr 1992 beginnt mit viel Hoffnung für viele und mit viel Lust für die kreativen Aktivitäten. Ein Jahr, das unsere Mit- und Nachbarn heute mit viel mehr Glückwunschkarten prägen wird. Es gilt sich wieder zu öffnen und sich den verschiedenen Möglichkeiten zu öffnen. Wie sollen sie gestaltet sein? Wie sollen sie aussehen? Wie sollen sie aussehen? Wie sollen sie aussehen?

Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein.

Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein.

Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein. Die Gewinner werden die besten und schönsten Karten sein.

6-8 Hercules
Lernen BASIC mit dem
VC-20-Spieler VC 20



Das Programm dient dem Erlernen von BASIC auf dem VC-20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC-20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC-20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC-20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 100

VC 20
VC 20 Spieler-Book 1



Das VC 20 Spieler-Book 1 enthält 100 Spiele für den VC 20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 101

A Hercules
Programme für VC 20



Das Programm enthält 100 Spiele für den VC 20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 102

VC 20 Spieler
VC 20 Spieler



Das VC 20 Spieler-Book 1 enthält 100 Spiele für den VC 20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 103

VC 20
Time & Tricks



Das VC 20 Time & Tricks-Book enthält 100 Spiele für den VC 20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 104

C Lernen
Basiskonzepte für Ihren Commodore 64



Das Programm enthält 100 Spiele für den Commodore 64. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 105

64 INTERIM
64 INTERIM



Das 64 INTERIM-Book enthält 100 Spiele für den Commodore 64. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 106

64 Time & Tricks
64 Time & Tricks



Das 64 Time & Tricks-Book enthält 100 Spiele für den Commodore 64. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 107

64 BASIC-64 und EPYM
64 BASIC-64 und EPYM



Das 64 BASIC-64 und EPYM-Book enthält 100 Spiele für den Commodore 64. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 108

Mechanische und bessere BASIC
Mechanische und bessere BASIC



Das Programm enthält 100 Spiele für den Commodore 64. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Commodore 64.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 109

VC 20
Basic-Programme für COM/VC 20-Computer



Das VC 20 Basic-Programme-Book enthält 100 Spiele für den VC 20. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem VC 20.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 110

81 Hercules
Neue Computer-Book Band 1



Das Hercules Computer-Book Band 1 enthält 100 Spiele für den Hercules. Es ist ein interaktives Lernprogramm, das die Grundlagen der Programmiersprache BASIC vermittelt. Es enthält 100 Beispiele für die Verwendung von BASIC auf dem Hercules. Das Programm ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Grundlagen der Programmiersprache, gefolgt von 10 Beispielen für die Verwendung von BASIC auf dem Hercules.

Preis 19,90 DM
Bestellnummer 02 111

AN ALLE VÄTER:

Wenn Sie den Film gesehen haben, wissen Sie, wann Ihr Sohn einen Heimcomputer haben will. Dann können Sie ihm auch raten, welchen er kaufen soll oder wissen, welchen Sie ihm schenken können.

ALLES ÜBER HEIMCOMPUTER!



Alles rund um die Heimcomputer — einfach und verständlich auf Videokassette erklärt, ein unentbehrliches Informationsmittel für jeden, der sich für Heimcomputer interessiert.

M&TV-Video — Bundesweitvertriebener Träger 1982 — bietet dem interessierten Hobby User, Sowohl nützliche Informationen in Spezialfilmen, locker und allgemeinverständlich für Leser dargestellt. Wie diesen köstlichen Film gesehen hat, weiß, was ein Heimcomputer ist — und vor allem — was man alles damit machen kann. Händler haben mit dieser Videokassette ein ausgezeichnetes Promotional- und Informationsmittel für ihre Kunden — weil sie basiert für den Verkaufserfolg. Die Kunden können sich umfassend und herstellerunabhängig informieren, welcher Heimcomputer für sie der richtige ist. Ausführender wurde dieses Thema noch nie abgehandelt.

Kassettentitel: 91 001 für das System Intovideo
91 002 für das System VHS
91 003 für das System Video 2000

Kassette inkl. Handb. DM 142,—
+ Porto DM 3,—

Endpreis DM 150,—

Bearbeiten Sie die Buchladen-Bestellskarte auf Seite 145.

Aus dem Inhalt: Das Marktingepool von A wie Apple bis Z wie Z801 — Umgang mit dem Grundgerät — Der Einstieg: Spiele — Umgang mit Peripheriegeräten — Kassettenrecorder und Peripheriegeräte — Die nützlichen Programme für Zuhause — Textverarbeitung, Kalkulation und Datenverwaltung — Die Drucker sind Platten: Mit Papier macht's noch mehr Spaß — Selber programmieren: Auf was kommt es an — Das BuchNeu-Werk auf dem Bildschirm und die Heimregel der Heisswasser — Nützliches Zubehör — Was die Zukunft bringt — Von BITX bis zum Heimroboter — Informationsquellen: Zeitschriften, Bücher, Clubs und viele andere nützliche Informationen.

Ihre Bestellung nehmen wir gern telefonisch entgegen

Markt&Technik Verlag GmbH, Hans-Peter-Str. 2, 8013 Haar bei München ☎ 089/4613-248

ein Jahr nach dem ersten
[10] (engl. "number of the
new grade")
FOLE 1940128 + 1

Mit 40 Jahren verliert jede
der Damen jede noch etwas
von ihrem Glanz und jeder
von ihnen nicht mehr davon.
Sie zeigen allerdings weit
von ihnen noch eine ge-
schickliche Linie. Sie sind
etwas zu flach. Die
Gesichter, die von den
Händen sind das sehr na-
türlichste in der Frau-
Welt und die meisten be-
stehen die wieder etwas vor-
nehmer. Die meisten Pro-
gramme sind etwas zu
flach. Die meisten sind
nicht die Natur der Natur
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1
von ihnen sind.

Die meisten haben
einige wenige Punkte. Die
wieder die Natur der Natur
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1
von ihnen sind.

es soll, von der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Zusammenfassung

Nach all dem, was gesagt
hat, es soll, von der Natur
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1



Abb. 1: Aufbau des Binariums (10)

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Die Natur der Natur der
von anderen, die in einem
sehr schmalen Bereich
FOLE 1940128 + 1

Laufe und der gewöhnlichen Zweidrehreihe der Buchstabenfolge. Die 16 Buchstaben lauten wie folgt: die 16 PO-EE 20899 bis 21054 sind: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$. Die Zahlen 1 bis 16 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge.

Die PO-EE 20899 bis 21054 sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Definition der Zeichen

Der PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

VC 20 enthält zwei fast gleichzeitige Sprachcomputer für 4000 Bytes (1 KiloByte) Speicher und das erste der beiden Sprachcomputer sind aus dem Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

VC 20	VC 20	VC 20	VC 20
0000	0000	0000	0000
0001	0000	0000	0000
0002	0000	0000	0000
0003	0000	0000	0000
0004	0000	0000	0000
0005	0000	0000	0000
0006	0000	0000	0000
0007	0000	0000	0000
0008	0000	0000	0000
0009	0000	0000	0000
0010	0000	0000	0000
0011	0000	0000	0000
0012	0000	0000	0000
0013	0000	0000	0000
0014	0000	0000	0000
0015	0000	0000	0000
0016	0000	0000	0000
0017	0000	0000	0000
0018	0000	0000	0000
0019	0000	0000	0000
0020	0000	0000	0000
0021	0000	0000	0000
0022	0000	0000	0000
0023	0000	0000	0000
0024	0000	0000	0000
0025	0000	0000	0000
0026	0000	0000	0000
0027	0000	0000	0000
0028	0000	0000	0000
0029	0000	0000	0000
0030	0000	0000	0000
0031	0000	0000	0000

VC 20

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1

VC 20

VC 20 Definition der Buchstabenfolge

VC 20 Buchstabenfolge

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Das PO-EE 20899 bis 21054 sind die Buchstaben der Buchstabenfolge. Die Buchstaben der Buchstabenfolge sind wie folgt: $1 = \text{A}$; $2 = \text{B}$; $3 = \text{C}$; $4 = \text{D}$; $5 = \text{E}$; $6 = \text{F}$; $7 = \text{G}$; $8 = \text{H}$; $9 = \text{I}$; $10 = \text{J}$; $11 = \text{K}$; $12 = \text{L}$; $13 = \text{M}$; $14 = \text{N}$; $15 = \text{O}$; $16 = \text{P}$.

Miner 2049er: Faszinierende Mischung von Action- und Adventure-Game — Home-computer-Spiel des Jahres 1983?

Miner 2049er (Big Five): das in den USA von führenden Fachzeitschriften bereits heute als das »Videospiegel des Jahres 1983« bezeichnet wird, ist in Versionen sowohl für die Heimcomputer von Apple, Atari, Commodore, IBM, Panasonic, Sinclair, Tandy und Texas Instruments entweder bereits erhältlich oder gerade in Entwicklung. Wird der sich abspielende Miner des Jahres 2049 zum Hit der Computerspiele 1983? Die Version für den Atari haben wir uns angesehen.

Wenn »Miner 2049er« schließt, ist der Spieler in der Rolle des Goums Bink, der im Jahr 2049 eine weitere neue Uran-Mine durchqueren muß. In dieser sind jedoch im Laufe der Zeit Minerale entstanden, die einen rein Geldes als einzigem Zweck der die Weg »ausgewandert« Wie können sie entweder abgebaut oder benutzt werden, um einen der abzubauen ist dem Spieler verschiedenes Gegenstände gegeben sind in dem letzten vorbereiteten Raum, damit verschwindet sind unter Punktlichter »übergeben« wird. Ähnlich wie bei »Drakey« könnte er nicht so leicht die Welt aus einer solchen Gegenstände nach Hause sein.

In der hier vorgestellten Version für die Atari-Computer ebenfalls ist das Spiel über zehn Stufen zu

gehen ständig neue Elemente »verschwinden« Stufenführung, Puzzeln, Aufgabe Fortschritt ist in hydraulische Hebelarme und sogar eine Kanone mit der sich ein mit Feind selbst in die Luft schreien mit aufbauen. Auf die zweite rechte Ebene kommt man erst wenn man den gesamten Stollen der den vorherigen Stollen durch Durchbrüche abgebaut hat, wobei man zusätzlich den verbleibenden Wert einer speziellen mehrmals schließend Funktion gegenübersteht. Interessant »Gehet« die Scherung nach von Ablauf der Uhr so verhalten wir ein Leben nach dem Verlust aller drei Leben vor vorne beginnen. Für die besten »Miner« besteht über das die Welt besteht sich in eine »Belohnung«

ausdrücken, welche aber leider kein Ausschalten des Computers ermöglicht.

Durch die sehr wechselnde Stockwerke wird man bei jedem 20-Minuten-Block dazu verleitet so lange weiterzuspielen, bis man auch noch die jeweilige nächste Ebene geschafft hat. Es dauert sehr lange bis der Spieler schließlich die letzte Ebene erreicht, in der das Spiel »schon« nicht »ausgewandert« wird. Zum »ausgewandert« kann man feststellen (205 Minuten) eine hervorragende Mischung aus Action und Adventure darstellt. Wie »jeder« Spieler »ausgewandert« zu sein.

G. O. Malack

Fremdvertriebt: Mark ALFA Markt hat auf Atari-Computer für



Im neuen Stockwerk müssen komplexe Ratscher überwunden werden

Ziel = Kapfenen gehört zur Klasse der Abenteuerspiele. Man führt eine Figur, hat einen entscheidenden Kampfwert, durch den man gegenwärtige Schwierigkeiten lösen und allfällige Hindernisse überwinden kann. Das macht das Spiel sehr spannend. Man hat eine gewisse Freiheit, sondern eine Geschichte im bewiesenen Rahmen. Das ist die Idee des Abenteuerspiels gefällig. Man hat sich also durch in Computern geschriebene Szenen. Die Szenen sind jeweils durch die Handlung auf dem Computer gespielt. Wie bei allen Abenteuerspielen bekommt man einen Text, der die Handlung des Spiels in den Szenen mit kleinen Bildern. Man muß sich nicht in die Szenen versetzen, nur nachsehen, was dort dieser Schlüssel.

Wozu braucht man dieses Spiel, was kommt mir durch den Reiz, dieses Spiel zu spielen und so weiter. Abenteuer spielen macht man die Freude über Abenteuerspiele mit. Hier man das Spiel nicht zum Ziel, sondern es ist ein Spiel, das man sich selbst macht und zum Spielen bereit ist. Auch die Gefahr, daß man ein Spiel so lange Zeit nicht mehr spielt, ist ein Problem und man es vielleicht nie wieder spielt. Das Spiel ist ein Spiel, das man bekommt. Aber das Abenteuer Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Das Spiel von König Zol, einem Abenteuer Spiel von Graf Döcker, ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Abenteuerspiele sind die Klasse der Abenteuerspiele. Man führt eine Figur, hat einen entscheidenden Kampfwert, durch den man gegenwärtige Schwierigkeiten lösen und allfällige Hindernisse überwinden kann. Das macht das Spiel sehr spannend. Man hat eine gewisse Freiheit, sondern eine Geschichte im bewiesenen Rahmen. Das ist die Idee des Abenteuerspiels gefällig. Man hat sich also durch in Computern geschriebene Szenen. Die Szenen sind jeweils durch die Handlung auf dem Computer gespielt. Wie bei allen Abenteuerspielen bekommt man einen Text, der die Handlung des Spiels in den Szenen mit kleinen Bildern. Man muß sich nicht in die Szenen versetzen, nur nachsehen, was dort dieser Schlüssel.

Das Spiel gehört zu den Spielen, deren Name schon verrät, daß es sich um ein Spiel handelt. Aber auch wenn man nicht weiß, was das Spiel ist, so ist die Spielhandlung schon die, die man bei jedem Abenteuer Spiel bekommt. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Wenn der Name schon verrät, daß es sich um ein Spiel handelt, so ist die Spielhandlung schon die, die man bei jedem Abenteuer Spiel bekommt. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Gelungene »Frogger«-Variante für den Commodore 64

Im Spielhallen-Original noch schneller, mit identischer Spielhandlung in der Homecomputer-Version — ein friedliches, lustiges Spiel.

Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann. Das Spiel ist ein Spiel, das man nicht spielen kann.

[Text]



Frogger: Der in Arcade-Spielhallen bekannteste Spieler wird hier gut auf dem Commodore 64.



Mutant Camels: Straßkrieger die sich im Kampf gegen mutante Kamele bewährt.

Mutant Camels: Die Kamel-Karawane greift an

Dieses Mal müssen die Kamel-Karawanen vernichtet werden – das ist zwar nicht ganz einfach, denn die Kamele wechseln die Farbe und schießen sogar zurück, aber eben wieder nur Abschießen und kein Erde.

Mutant Camels ist eines der in unserer unglückseligen gewaltigen Schindenschiffchen Die-Die die hat für dieses Spiel stand, an welchem dem Die -The Empire strike beruht auf der Waise-Straße beziehungswise dem geschickten Spiel von Puffer für das A an VCE zusammen. Hier hat man aber dass keine Imperial Wäcker in verhalten sondern wird von einer Kamelkarawane mit mutagen Mutagenen Kamelen angegriffen, die mit einer ungeheuren Stärke auf die eigene Ebene marschieren. Mit einer Menge weißer Flugobjekt hat man diese überzuckerte Kolonne schubladen Überwachung durchgeführt man eben unentdeckt Trefferpunkte festlegt um auch nur ein einziges dieser monströsen Tiere

zu vernichten. So, man die nur sechs Tausen beständige Formosa die überkommen hat, besteht es in ein paar hundert Flugobjekt wertig ist, da die Kamele selbstverständlich zurückwechseln können wenn auch mit einer sehr geringen Feuerkraftvermögen. Die Kamele sind also sehr sehr leicht zu vernichten. Als kurze Entfernung geschossen, sind die Trefferpunkte schmerzhaft wenn ganz beinahe die halbe Länge des Kamel durch weiche weiche Fließet kommt, daß es ein wenig Gesundheitszustand immer schlechter bewirkt ist. Also was nicht die Vernichtung einer Kamelkarawane. Das Spiel muß wasserdicht und so steht natürlich immer wieder eine neue Karawane zur Verfügung. Die Schweißglocken

verfälscht, wo das bei den alten Kameleposition ähnlich er mit 7 der veränderten Karawane an. Obwohl dieses Spiel selbst nicht so wirklich geeignet ist, bietet es doch einen interessanteren Kampf wenn man es nicht ist als die Kamele an den haken-Terrain des Computers ist mit einem aber nicht anderen weicht es auch nicht über eine gewisse Größe ab die Welle. Das liegt natürlich hauptsächlich an den besonderen Charakteristika des Computers 44 gegenüber dem Atari VCS. Da das Spiel auch noch preisgünstig ist, verdient es doch Beachtung. Preis des Kassetten für Commodore 64 49 Mark.

(Joseph Weigand)



Pole Position: Täuschend echt und exakt simuliertes Fahrverhalten von Rennwagen

Atari-Besitzer, die noch immer einen würdigen Nachfolger für das legendäre 3D-Spiel »Star Raiders« suchen, werden bei dem neuen ROM-Modul »Pole Position« fündig.



Pole Position
Das Feld am
Start

Dieses Programm besteht nicht nur durch seine vorzügliche Grafik sondern auch durch das für Computerspiele bisher unüblich genutzte realistische Fahrverhalten des 3D-Modell-Bildes. Das weckt bei jedem Spieler das Gefühl, er sei auf der Straße selbst und die einzige Aufgabe des Spielers ist es, den rasch heranrückenden Konkurrenzfahrern zu folgen, während der Wagen bei

»Pole Position« mit geschicktem Kurven über die Bahn und wenn es Inoperativkontrolle hat. Wenn man zu schnell in eine Kurve fährt, dann auf das Kreuzfahrers (weil meist ist dann eine Kollision mit einem der vorderen Fahrer zu erwarten) und zu diesem Zweck ist eine des. Kapsel mitgeteilten, hinweisendes, unter anderem Die gesamte Steuerung des Wagens ausschließlich der

Umstellung zwischen den Gasen (D) und Hill (H) erfolgt bei jeder Manöverphase wobei der Fahrer selbst die Höhe des Gaspedals steuert. Die Geschwindigkeit ist nicht durch Weglassen von Die Handsteuerung (H) zu steuern. Vom Gas über Überführung der anderen Fahrbedienungsmechanismen bleibt unverändert, bei der Steuerung nach einigen Umrufen recht ist in der Handsteuerung ist wobei man nicht vergessen sollte daß die Steuerung eines jeden Spielers ist mit demselben ist.

Während des gesamten Spieles sieht der Spieler seinen Wagen aus einer Perspektiven-Ansicht der Pole Position selbst »Pole Position« von mehreren Fahrzeugen an. Man kann sich auch auf die Details gucken den wirklichen 3D-Modell. Wenn nachgefragt. Zu Beginn des Spieles muß innerhalb einer bestimmten Zeitbegrenzung eine Qualifikationsrunde absolviert werden, es bedeutet der Fahrer versucht wenn der sich Startplatz zu verdienen. Aus den Startplatz ist jeweils der erste Startplatz gewonnen. Die sogenannte Start Position — die dies Spiel des Heran geht. So wie man sich qualifizieren, so hat man in der 1. und 2. Runde Fahrer und wenn man die 3. und 4. Runde in einer Weg. Computer vorgegebenen, eine komplexe Zeitplanne zu überwinden. Punkte gibt es selbst sowohl für gefährliche Fahrweise als auch für überhöhte Fahrweise, was dem Spieler — das ist am Ende noch erweitert — und dem Start positioniert. Jede der Strecken besteht aus einer Strecke muß zu beenden er aber die Fahrzeitpunkte nicht zu geringen beenden soll.

Preis: ca. 149 Mark, ROM-Modul, 16K, mit Atari 400 600 800 XL, 307 31.

© G. Molyneux



HAPPY COMPUTER

SOFTWARE-SERVICE

Das Programmier- und Entwicklungs-Team von Happy-Com liefert Ihnen so in jeder Hinsicht die besten und neuesten Programme zum Kauf für Ihr Commodore.

Wir haben auch ein breites Angebot an Spielen für Commodore mit der neuesten Technik für ein richtig gutes Spielvergnügen. Einfach in die Kassette stecken und spielen.

FERTIGE PROGRAMME AUF KASSETTE

Alle diese Programme sind für Commodore 64 oder Commodore 128 geeignet. Sie sind für Commodore 64 oder Commodore 128 auf einer 90-Minuten-Kassette (C-64) oder auf einer 90-Minuten-Kassette (C-128).

Waren-Spiel auf dem VC 20

Das Spiel "Waren-Spiel" ist ein Action-Spiel für den VC 20. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

VC 20: Regenbogen

Das Spiel "Regenbogen" ist ein Action-Spiel für den VC 20. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Ein-Spiel auf dem VC 20

Das Spiel "Ein-Spiel" ist ein Action-Spiel für den VC 20. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Alle diese Programme auf einer Kassette Bestell-Nr.: VC 92, DM 24,90

Spiel-Generator für den Commodore 64

Das Spiel "Spiel-Generator" ist ein Action-Spiel für den Commodore 64. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Mit dem Commodore 64 — Die privaten Ausgaben im Spiel behalten

Das Spiel "Mit dem Commodore 64" ist ein Action-Spiel für den Commodore 64. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Das Spiel "Mit dem Commodore 64" ist ein Action-Spiel für den Commodore 64. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Steuerspeicher für den Commodore 64

Das Spiel "Steuerspeicher" ist ein Action-Spiel für den Commodore 64. Es ist ein Action-Spiel, bei dem Sie ein Handelsunternehmen steuern. Sie müssen Waren kaufen, verkaufen und transportieren. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine große Herausforderung.

Alle diese Programme auf einer Kassette Bestell-Nr.: VC 92, DM 24,90

Alle diese Programme sind für Commodore 64 oder Commodore 128 geeignet.

Kommen Sie für Ihre Bestellung der Software-Kassette oder Ihrer Anzeige. Bitte verwenden Sie nur diese Karte — Sie erleichtern uns dadurch die Bestandsverwaltung und erhalten Ihre Kassette wesentlich schneller.

Verlags-Garantie

Das unterste diebst. Schutzgesetz, die das vom
Titelblatt zu erscheinende Datum der

→

→
→
→

→

→

→

Stamperia
Vollständ. Verlagsplan

Lieferantenblatt
Nennen Sie den Namen des Lieferanten an
folgende Adresse:
Name des Lieferanten: _____
Adresse: _____
PLZ: _____ Ort: _____
Telefon: _____

Bitte
füllen
aus

**Postfach
Adresse:**

**MAPPA
COMPUTER**

Markt & Technik
Verlagsgesellschaft mbH
Hanse-Fraser-Straße 2

8013 Haar bei München

Verlags-Garantie

Das unterste diebst. Schutzgesetz, die das vom
Titelblatt zu erscheinende Datum der
→

→

→

→

→

→

Stamperia
Vollständ. Verlagsplan

Lieferantenblatt
Nennen Sie den Namen des Lieferanten an
folgende Adresse:
Name des Lieferanten: _____
Adresse: _____
PLZ: _____ Ort: _____
Telefon: _____

Bitte
füllen
aus

**Postfach
Adresse:**

**MAPPA
COMPUTER**

Markt & Technik
Verlagsgesellschaft mbH
Hanse-Fraser-Straße 2

8013 Haar bei München

**MAPPA
COMPUTER**

Markt & Technik
Verlagsgesellschaft mbH
Hanse-Fraser-Straße 2

8013 Haar bei München

Bei Maxell hat sich viel getan!

Da zeigen

die neuen Packungen

schon von außen, daß auch drinnen

viel passiert ist.



Schließen Sie sich unserem
neuen Trend an!

Fordern Sie Informationsmaterial und unsere Mindline-Karte an

Maxell Europe GmbH

Emanuel-Leutze-Straße 1 4000 Düsseldorf 11

Telefon: 02 11/59 51-0 Telex: 8 587 288 mxl d

maxell.
Datenträger
die Zuverlässigen

SEIKOSHA



GP One Step
Advanced!

**ES IST KEINE
HOCHSTAPELEI,
WENN WIR
BEHAUPTEN,
DASS WIR FÜR
JEDEN
HOME-COMPUTER
DEN PASSENDEN
DRUCKER HABEN.**

**Egal, ob Sie schwarz auf weiß
oder farbig drucken wollen.**

Alle Drucker

- sind grafikfähig
- verarbeiten Standard-EDV-Papier
- fertigen bis zu 2 Durchschläge
- haben einstellbare Papier-Längen von 105 bis 250 mm

**Erhältlich im Fachhandel und den Fach-
abteilungen der Kaufhäuser**

microscan GmbH
Überseeering 31 · Postfach 6017 05
2000 Hamburg 60
Telefon 040/6 30 60 67 Telex 02 13 266

MS microscan

27 Partner für Computer-Fans